PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION Nro 20 • SEPTIEMBRE 2000



Quake III Arena

Half-Life

Unreal Tournament

Los mejores arcades 3D de la PC llegan a tu consola!

Estuvimos espiando los archivos secretos de Electronic Arts y te contamos todo acerca del nuevo juego de Bond:



Piratería en la Dreamcast

Investigación especial

¡Y como siempre, los reviews y previews de tus juegos favoritos!

TENCHU 2



STRIKER PRO 2000



RED DOG





ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00020

RESIDENT EVIL CODE VERONICA: LA ULTIMA PARTE DE LA SOLUCION DE ESTE ESCALOFRIANTE JUEGO!

Index
índice



Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Septiembre 2000

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Santiago Videla
Máximo Frías

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Maximiliano Ferzzola
Rodolfo A. Laborde - Diego Vitorero

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

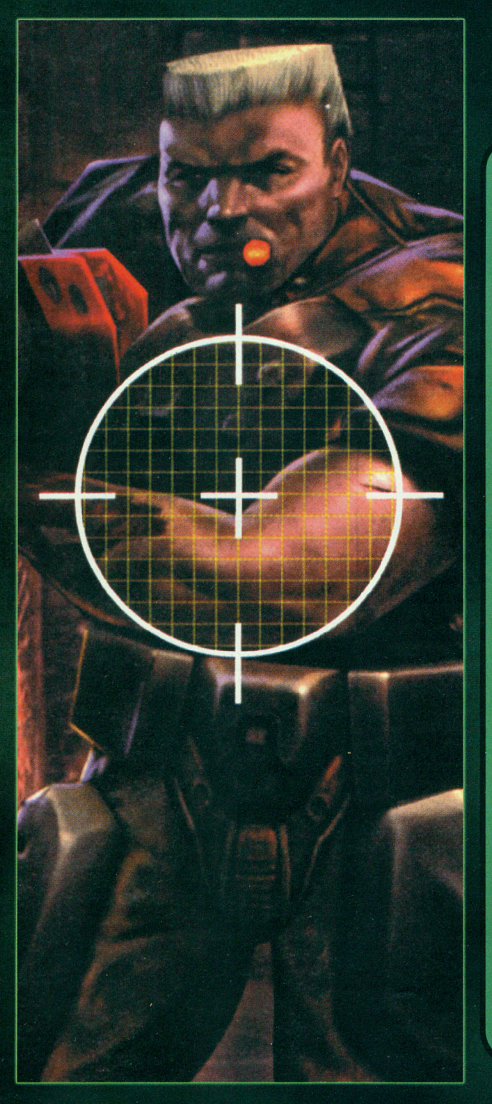
DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, Capital Federal, C.P. 1121.
Tel.: 4961-8424 - Buenos Aires - Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Septiembre de 2000

ARCADES 3D

LA ACCION EN PRIMERA PERSONA SE APROXIMA A LAS CONSOLAS



EDITORIAL

Septiembre. ¡El mes de la primavera, del amooor! Bienvenidos una vez más a nuestra revista especializada en consolas de última generación. El mes pasado fue uno de los más negros en la historia de Sega. Para sorpresa de todos, el país entero se llenó de copias "truchas" de conocidos títulos de Dreamcast. Un disco de arranque especial es todo lo que se necesita para confundir a la consola con el fin que acepte la lectura de pistas de datos sobre la superficie de un CD-ROM común de PC. De esta forma, el lector de GD funciona, aunque le cueste y tenga que pasar decenas de veces sobre la misma pista en busca de los datos que pide el juego. El resultado: títulos que tardan siglos en cargar, imágenes "congeladas" en medio de un juego, sonido entrecortado, hasta consolas rotas. Y mucha bronca. Para agregar simpatía a esta situación, la mayoría de las copias son versiones mutiladas, con menos animaciones, texturas inexistentes, niveles incompletos y sonido monoaural o directamente recortado. Quienes venden ni quienes compran esta clase de copias pueden saber con certeza dónde han sido "arreglados" los juegos para caber en un simple compact disc de 650 megabytes, por más que se jacten de conocer sitios en Internet con esa información y de aceptar lo poco que obtienen por piratear. Por eso, al ser éste el tema de preocupación principal de nuestros lectores, hemos preparado un informe especial, fruto de investigar el tema. Adquirimos copias truchas de los juegos, incluyendo las llamadas "réplicas", una operación tan simple de hacer como atarse los cordones de los zapatos, a pesar de que se trata de software ilegal. A continuación comparamos originales, copias y réplicas, con un resultado más bien amargo. Pueden leer nuestras conclusiones en la página 26.

Cambiando de tema, este mes también les hemos preparado un informe especial acerca del nuevo juego de James Bond, The World is Not Enough. ¡Espiamos los archivos secretos de Electronic Arts en busca de datos y nos encontramos con varias sorpresas! Si todo sale según lo previsto, estaremos ante uno de los mejores juegazos del año, tanto para Nintendo 64 como para PlayStation y PlayStation2. Re-grosso.

Además, y como siempre, tienen mucha información para disfrutar, como por ejemplo el Final Test de la versión en inglés de Parasite Eve II, el análisis de Tenchu 2: Birth of the Assassins y la última parte de la solución de Resident Evil: Code Veronica. Y también hay algo que queremos informarles. ¡Hemos conseguido en exclusiva el video completo de la presentación de METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY que viéramos en la última Electronic Entertainment Expo! El video, en formato PC, completo con sonido y todo, tiene una duración de 9 minutos y muestra la impresionante, diríamos increíble, capacidad de la nueva consola de Sony para manejar escenarios complejos. Gracias a su impecable dirección de arte y a que procede del maestro Kojima-san, el video ha sido incluido en NukeCD para todos sus fanas. Como sabemos que muchos de ustedes compran nuestra revista hermana Nuke y tienen PC, es nuestra obligación pasar el chivo aquí. ¡Corran a verlo! Realmente vale la pena. Ojo, es importante aclarar que todas las escenas que se ven en el video son producidas por el mismo juego; NO SON ANIMACIONES, aunque parezca mentira. Por supuesto, si no compran Nuke ni tienen PC para ver el video de Solid (o el video de NukeTV, con la participación estelar de nuestros amigotes Martín Varsano y Santiago Videla en un nuevo capítulo del programa más raro de la Argentina), no importa... ¡pero busquen a alguien que se los muestre!
Chau, Feliz Primavera.

¡AL FIN NINTENDO BRINDO DATA SOBRE SU NUEVA CONSOLA!

Nintendo bautizó oficialmente su futura consola con el nombre "GameCube" (no, no es Star Cube al final) durante la expo japonesa SpaceWorld.

En la misma, determinó una fecha de salida en el Japón, tentativa, en Julio de 2001. La GameCube recién estará disponible en los Estados Unidos en octubre del mismo año, y desde entonces los yanquis estarán en posibilidades de exportar la consola hacia estas pampas. ¡Esperen un informe completo como sólo Next Level puede obsequiarles en el próximo número! Tenemos a nuestro Informante Amarillo ocupado en ese asunto.
Ahora, nos preguntamos una cosa... ¿tanto tiempo en secreto, y nos salen con esta caja de zapatos que parece un TV viejo más que una consola? ¿O será en verdad un diseño realmente innovador? ¿Alguien vio Hellraiser? ¿No tienen miedo?



SEAMAN YA ESTA A LA VENTA (¡Y HABLA EN INGLES!)

El juego que tuvo un éxito sin precedentes en Japón ya está en los locales especializados de los Estados Unidos.



Sega anunció que el aclamado Seaman ya tiene su versión en inglés y está vendiéndose en el país del norte. Además de ser el juego más vendido en Japón en estos últimos tiempos, es el primer título que cuenta con un micrófono que permite al jugador comunicarse con sus mascotas virtuales.
Según se dice, Seaman puede pronunciar alrededor de 12.000 frases (¿será eso cierto?) y aparentemente nuestro objetivo no sólo consiste en criarlo y ver cómo se va desarrollando sino averiguar acerca de sus orígenes por medio de conversaciones en tiempo real con el bizarro hombre-pez.
Pero esto no es todo, porque al parecer, según la edad, sexo y el estado de las relaciones entre el bicho y el "criador", el tipo de respuestas y comentarios que hará Seaman podrán variar, convirtiendo a este juego en una experiencia innovadora.



Y AUNQUE NO LO CREAN POSIBLE... DRAGON'S LAIR PARA GAME BOY COLOR

Dirk el intrépido regresa como nunca al genial portátil de Nintendo.

Sin duda una gran noticia para los poseedores de esta pequeña maravilla, que no cesa de asombrarnos. Recientemente, Capcom anunció que lanzará al mercado durante el próximo mes de noviembre una nueva versión para GBC del videojuego que lanzó al estrellato a Don Bluth, un animador de Disney que decidió poner su propio estudio de animación.
Según voceros de Capcom, el juego incluirá las secuencias de video del juego original, y todo aquél que las vea quedará simplemente maravillado por la calidad de las imágenes. La versión original de Dragon´s Lair apareció en Junio de 1993 y generó ganancias por 117 millones de dólares, es por eso que no causa ninguna sorpresa que la gente de Capcom esté ansiosa por seguir expandiendo la línea de productos de Dragon´s Lair, que ya tuvo una versión para GBC. Y ya que hablamos de licencias, Blue Byte está terminando Dragon´s Lair 3D, que también promete ser de lo mejor, así que en poco tiempo tendremos a Dirk de regreso por las pantallas hogareñas.

EN BUSCA DE BETA TESTERS

Sega.com reunió un número limitado de Beta Testers para analizar la performance de los servidores de SegaNet

Parece que finalmente Sega decidió darle luz verde a su proyecto para lanzar en forma masiva la Dreamcast en Internet y por ese motivo estuvo buscando 100 Beta Testers para probar su inminente zona de juegos, que estaría en línea desde del 7 de septiembre.
Los 100 Beta Testers reclutados analizaron, a través de la Dreamcast, el comportamiento de diferentes juegos vía red entre el 21 y el 29 de Agosto pasado.
Hubo premios para los afortunados residentes de los EE.UU. (elegidos al azar entre los inscriptos), pero no pudimos saber en qué consistieron. ¿Nosotros envidiosos? Noooooo.

ATRASO EN EL LANZAMIENTO DE LA PS2 EN EUROPA

Al parecer, la fecha definitiva del evento pasaría para el 17 de noviembre

Según los reportes, el retraso en el lanzamiento es algo que Sony viene planeando desde hace ya un tiempo, pero los creadores de la PlayStation no hicieron ningún anuncio al respecto.
Según los rumores que andan dando vuelta por ahí, una de las razones de esta repentina decisión se debería a la escasez de títulos lo suficientemente buenos como para llamar la atención de la gente, cosa que no resultaría muy descabellada si tenemos en cuenta que la mayoría de los títulos que existen hasta el momento para la versión japonesa de la consola están bastante lejos de ser una maravilla.
De cualquier forma, la máquina tiene más que suficiente como para estar entre las mejores, por lo que esperamos que además de Konami y su más que prometedor Metal Gear Solid 2, alguien más se ponga las pilas y haga algo que nos haga saltar de la silla.

¡TONY HAWK 3 PARA LA PLAY 2!

Activision ya tiene pensada una continuación para Tony Hawk 2.

A pesar de que todavía Tony Hawk 2 no ha visto la calle, los muchachos de Activision ya tienen pensada una secuela, esta vez para PlayStation2, por lo que el futuro de Activision con este tipo de juegos luce bastante prometedor.
Detrás de sus puertas se encuentran en desarrollo 12 títulos, cuatro de ellos de deportes extremos, que son Tony Hawk's Pro Skater 3, Mat Hoffman's Pro BMX 2, Kelly Slater's Pro Surfer y Shawn Palmer's Pro Boarder Cross.

SE BUSCAN NUEVAS CARAS PARA EL PRÓXIMO RIDGE RACER

Namco está a la búsqueda de chicas que suplanten a Ai Fakumi, la chica oficial de Ridge Racer V, así que si pertenecen al sexo femenino y les gustan los autos de carrera, puede que sean las candidatas para el próximo lanzamiento de Namco... aunque otro de los posibles requisitos es que vivan cerca de la sede de la compañía, o sea en Japón.
Ai aparecía en la quinta parte de la saga Ridge Racer, exclusiva para PlayStation2, pero ahora Namco busca otras chicas para reemplazarla en Ridge Racer V Arcade Battle, el juego que aparecerá a fines de este año.

COMENZÓ A FILMARSE TOMB RAIDER, LA PELÍCULA

Paramount Pictures lanzó un comunicado de prensa en el que constatan que ya comenzó la filmación que tiene como protagonista a Angelina Jolie, encarnando a la súper heroína de los videojuegos, Lara Croft. También hay algo de información acerca de los que están en el reparto con la actriz principal de Tomb Raider. Ian Glen, de "Gorilas en la Niebla", es el villano de turno. Su nombre es Powell, que era enemigo a muerte del padre de Lara y ahora considera a la ágil heroína como su nueva oponente. Daniel Craig será un aliado ocasional y Leslie Phillips cumplirá el rol de una ex admiradora del padre de Lara que, por algún motivo que no se dio a conocer, une sus fuerzas con Powell. La película estará en cartelera, en los EE.UU. al menos, en el verano del año que viene.

Fechas de Salidas

PlayStation

Septiembre

Wacky Races - Infogrames
Scooby-Doo! - THQ Inc.
Earthworm Jim - Interplay Productions
Ford Racing - Take 2 Interactive
Parasite Eve II - Square Electronics Arts
RayCrisis: Series Termination - Working Designs
Rayman 2 - Ubi Soft
NFL Blitz 2001 - Midway Home Ent.
Tony Hawk's Pro Skater 2 - Activision
NHL 2001 - Electronics Arts
Alien Resurrection - Fox Interactive
Nascar 2001 - Electronics Arts
Dino Crisis 2 - Capcom
Army Men Air Attack 2 - 3DO
The Little Mermaid II - THQ Inc.
MTV Sports: Skateboarding - THQ Inc.
Hogs of War - Infogrames
NHL Face Off 2001 - Sony Computer Entertainment

Dreamcast

Septiembre

Ferrari 355 - Acclaim
NFL 2K1 Sega Sports - Sega
Half-Life - Sierra Studios
Urban Chaos - Eidos Interactive
Spec Ops: Omega Squad - Ripcord
Test Drive V-Rally - Infogrames
Viva Soccer - Interplay Productions
ESPN International Track and Field - Konami
Tokyo Extreme Racer 2 - Crave Entertainment

Nintendo 64

Septiembre

Pokemon Puzzle League - Nintendo
Madden NFL 2001- Electronics Arts
Looney Tunes: Taz Express - Infogrames

GAME BOY

Lemmings Revolution - Take 2 Interactive
Gobs Of Games - 3DO
Dragon Warrior I & II - Enix

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

SE CANCELO TITAN A.E.

Finalmente, la FOX Interactive dio marcha atrás con uno de sus más recientes proyectos. El juego basado en la controvertida película nunca verá la luz.

Y así es, fanáticos del talentosísimo Don Bluth, hace poco tiempo Fox Interactive canceló el desarrollo del juego basado en la película homónima, Titan A.E. para la consola PlayStation, y parece que no habrá posibilidades que otra compañía tenga interés en continuarlo.
Al parecer, en los EE.UU. la película no funcionó como debería haber funcionado (de hecho el estudio que la produjo terminó fundiéndose... ¡en serio!) y al verle un futuro bastante incierto (especialmente en lo comercial), el juego fue borrado de la faz de la Tierra sin piedad. Una lástima, porque a pesar de que la película no fue de lo mejor, el juego pintaba bueno.

SILENT HILL PARA GAME BOY ADVANCE

Silent Hill, uno de esos juegos que se mostraron en pleno furor del Survival Horror y uno de los pocos que logró destacarse del resto, gozará de una conversión para el inminente sistema portátil de Nintendo, el hermano mayor del Game Boy Color, el que se apellida Advance. A diferencia de la versión para PlayStation, Silent Hill será una "novela visual" y conservará pocos elementos de Survival para dar más importancia a la increíble historia que envolvía al protagonista de esta pesadilla. Luce interesante, en cuanto tengamos más detalles ustedes serán los primeros en enterarse.

DAIKATANA Y OTRO TROPIEZO... ¿MAS?

Kemco, la empresa que iba a distribuir el juego para Nintendo 64, desanimó a los pocos usuarios interesados en comprarlo.

Efectivamente, Kemco, la compañía responsable de distribuir la versión de Daikatana para Nintendo 64 , desanimó a los fans (en caso que exista alguno) dando a conocer la noticia de que este juego únicamente saldrá para ser alquilado. Daikatana es un juego para PC diseñado por John Romero, uno de los responsables de Doom, éste último un éxito mundial en el mundo de las computadoras.
Además, Kemco asegura que no podría ponerlo a la venta por una cuestión de reputación, por lo que la única forma de verlo será en los locales Blockbuster de los Estados Unidos, en donde podrá ser alquilado por un precio casi, casi tan bajo como su calidad.

NUEVO TECLADO Y MOUSE PARA DREAMCAST

Ambos periféricos acaban de aparecer en Japón.

Según se dice, ambos fueron diseñados para ser utilizados con el browser de Dreamcast, no para jugar online. El teclado es gris, transparente de la mitad para arriba y blanco debajo. Tiene el mismo tamaño del teclado versión Hello Kitty (completamente desconocido por nuestras costas).
El mouse es traslúcido, cuenta con una rueda para hacer scroll y su tamaño es comparable al de la iMac. Como es algo pequeño, es un poco difícil de maniobrar pero funciona como cualquier otro periférico de este tipo. El nuevo teclado ronda los 42 dólares (4500 yens) y el mouse los 23 dólares (2500 yens).



LO MEJOR Y LO PEOR

Que Sega finalmente esté tomando la iniciativa por empezar a implementar el servicio conocido como Seganet en el resto del mundo, ya que de esa forma dentro de no mucho vamos a poder empezar a apreciar el potencial de la Dreamcast para jugar a través de Internet.

Que poco a poco Nintendo esté dejando de lado el manto de misterio que cubre a su nueva consola y se haya decidido a mostrarla en público en una exposición como Space World. Para cuando estén leyendo esto, dicha exposición habrá terminado, así que para el próximo mes vamos a prepararles un informe sobre lo que se haya develado de la máquina sucesora de una de las consolas más vendidas del mundo, que ahora abandona el nombre en código de desarrollo, Dolphin, para tomar el definitivo de Game Cube.

A juzgar por la gran cantidad de cartas que hemos recibido, es bueno saber que es mucha la cantidad de usuarios de Dreamcast que están en contra de las copias truchas que han empezado a aparecer desde el mes pasado, especialmente porque además de atentar contra la calidad de los juegos, amenaza un mercado que en nuestro país estaba experimentando grandes mejorías.

Todavía nos sigue pareciendo mentira que faltando cada vez menos tiempo para el lanzamiento de la Play2 en el resto del mundo, todavía no haya señales de que un solo juego como la gente vaya a salir junto con la máquina (a menos claro de que estén todos encanutados esperando a que llegue el dichoso 25 de Octubre).
Realmente esto es un desperdicio, porque con semejante máquina las cosas que se podrían hacer son realmente impresionantes: claro que para eso hacen falta pilas de verdad, así que todavía seguimos esperando que alguien nos deslumbre demostrando que saben usar el gran potencial de esta máquina, por lo menos antes que Konami saque su tan esperado Metal Gear 2, cosa que no sucederá hasta por lo menos finales de 2001.




Alien Resurrection

Desarrollado / distribuido por: Argonaut Games / Fox Interactive
Género: Arcade 3D Fecha de Salida: Comienzos de Octubre
Información en Internet: www.foxinteractive.com

Por Maximiliano Ferzzola

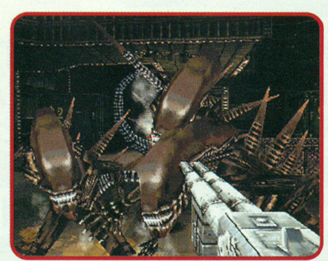
En el espacio nadie puede escuchar tus gritos... Cadáveres por doquier. Extraños huevos a punto de explotar. Tu compañero acaba de ser arrastrado por una fuerza desconocida a través de los tubos de ventilación. Silencio. Una gota de sudor nervioso cae por tus mejillas. Ahora los escuchás... tienen hambre y vienen por vos.

¡Momentos oníricos dentro del cine de terror! Alien, todo un ícono dentro del subgénero del terror espacial. Y ahora, los usuarios de PlayStation podrán revivir las agonías de Ripley (o de su clon, ¡lo que sea!) a través de esta entrega de Fox dedicada a los fanáticos de los Shotters en 3D que tan poca atención están teniendo últimamente.

Alien Resurrection nos permitirá encarnar a cualquiera de los cuatro personajes principales de la peli: Ripley, Call, DiStephano o Cristie, cada uno con sus diferentes habilidades y características. Todas las armas legendarias de la saga se encuentran presentes, así que a no asombrarse si en algún momento empuñamos las ya míticas Pulse Rifle, Shotgun, Flame-thrower, Burner, Rocket Launcher y otras excelentes armas futuristas y no tanto. Las locaciones son exactamente las mismas del film (incluida la parte bajo el agua) y aseguran que lucen increíbles. Pero no solo de tiritos vive Ripley, nope. Por las áreas podremos encontrar muchos puzzles a resolver, estrategias a trazar y misiones especificas a cumplir. El control nos hace acordar a juegos como Smash TV (¿se acuerdan los más viejos?) o Ape Escape, juegos que se manejan con ambos controles. Vamos a ver qué tal resulta esta vez.

Además, como los programadores han tenido que trabajar sólo sobre una especie de enemigo, se han asegurado que los aliens luzcan como la hostia y con animaciones pocas veces vistas en un juego de este género en la Play. Los bichos pueden moverse por los techos, las paredes, arrastrarse sigilosamente para atacar, nadar... bah, de todo para hacértela más difícil. Como vimos en la película, los Aliens son más inteligente de lo que creíamos. Por eso, la Inteligencia Artificial de ellos en el juego promete bastante, dicen que nos van a atacar en equipo y todo eso. Habrá que ver...





La cuestión es que Aliens Resurrection es una apuesta fuerte de la gente de Fox para los fanas del género o de los Aliens. En Octubre vamos a ver qué tal les sale la cosa. ¡Ah!, perdón, el juego también sale para Dreamcast. Va a ser igualito pero mejor en los diferentes rubros técnicos dadas las capacidades superiores de la máquina.

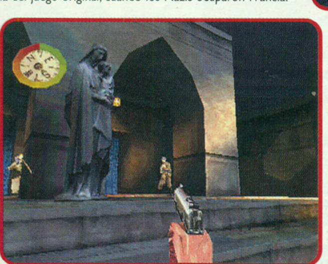
Medal of Honor Underground

Desarrollado / distribuido por: DreamWorks Interactive / Electronics Arts
Género: Arcade 3D Fecha de Salida: Primavera del 200
Información en Internet: www.ea.com

Por Maximiliano Ferzzola

¡Vuelven los Nazis para ser masacrados por nuestra todopoderosa Ira Divina! ¡Vuelve la sangre más roja y las muertes más violentas que la PlayStation haya visto jamás! ¡Vuelve Medal of Honor! Y, esta vez, en forma de precuela en una especie de disco de datos para el anterior. Medal of Honor Underground nos cuenta la historia de Manon, la francesita que conocimos en el primer título, en su lucha por la libertad. Manon (¿no hay una galletita que se llama así?), está trabajando para la Resistencia Francesa que busca liberar a sus compatriotas de las garras Nazis. Como verán, Medal of Honor Underground toma una fecha anterior a la del juego original, cuando los Nazis ocuparon Francia.





Pero, la cosa viene realmente en serio. EA ha pedido, para el desarrollo de este juego, consejo a muchos veteranos de guerra, incluyendo las sabias palabras del presidente de La Sociedad de la Medalla de Honor, y a dos mujeres autoras de grandes novelas de la Segunda Guerra Mundial (una de ellas REALMENTE peleó en la Resistencia Francesa y fue la que desarrolló escritos sobre el rol de la mujer en esta Guerra). Medal of Honor Underground contará con siete niveles y 22 misiones que, para ser pasadas con éxito, requerirán un poco de neuronas, otro poco de sigilo (¡además nos podremos disfrazar!) y la mayor cantidad de balas posible en el cuerpo de nuestro adversario. Algunos de los escenarios en los que se sucederán las acciones de esta precuela serán: Francia, Alemania, Grecia y Africa del Norte, todas en 3D y con un mejorado nivel de detalle. Entre el nuevo arsenal podemos encontrar el famoso rifle Sniper alemán y una ballesta, además de tanques, jeeps, motos y otros etcéteras. La inteligencia artificial de los enemigos ha sido mejorada con creces, o por lo menos eso aseguran, y podremos encontrar aliados que lucharán a nuestra par mientras despachamos Nazis a lo loco. Por último, y como no podía ser de otra manera, Medal of Honor Underground presentará el modo para dos jugadores a pantalla dividida y, como si fuera poco, una filmación original sobre la Segunda Guerra Mundial. Así que si quieren seguir salvando al mundo, solo resta esperar hasta algún momento de esta Primavera para mancharnos la cara con la sangre de nuestros enemigos. ¡Todo sea por la paz!



Ms. Pac-Man Maze Madness

Desarrollado / distribuido por: Namco
Género: Aventuras
Fecha de Salida: Septiembre 2000
Información en Internet: www.namco.com



Por Maximiliano Ferzzola

Los Pac-Man son eternos! Crecen, se multiplican, se adaptan ¡pero nunca mueren! Tanta pastillita lo debe haber hecho inmune a cuanto mal aceche a un personaje de videojuegos normal. Así que, luego de la incursión de su marido en el mundo 3D, viene la señora Pac-Man a arreglar las cosas y a seguir morfándose los cachitos amarillos del suelo. Pero, y como no podía ser de otra manera, las cosas se volvieron 3D, la señora Pac-Man engordó un par de kilos y la premisa cambió levemente. Ahora la cosa viene de laberintos. Sí, tendremos que rompernos la cabeza para abrirnos camino por, según prometen los de Namco, 180 laberintos. Además, habrá partes en las que deberemos jugar al clásico Ms. Pac-Man para abrir algunas entradas. O sea, se nos plantea un laberinto 3D lleno de fantasmitas y pastillas, para abrir la entrada nos piden tanta cantidad de pastillas y, bueh, a revivir viejos momentos para seguir camino. Otra cosa interesante es que Ms. Pac-Man Maze Madness tiene una opción para jugar al clásico (sí, al de Atari y similares) y un Multiplayer que resulta, si bien no espectacular, entretenido. Por la Demo que nos mandó la gente de Namco puedo decir que el juego promete no ser un desastre, aunque parece que no va a estar a la altura de Pac-Man World. Ms. Pac-Man Maze Madness sería lanzado en Septiembre para PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast.



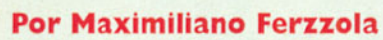




In Cold Blood

Desarrollado / distribuido por: Revolution Software / Midway
Género: Survival de espías Fecha de Salida: Primavera del 2000
Información en Internet: www.midway.com

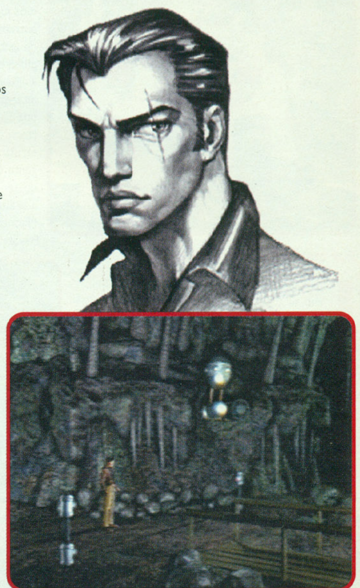




Por Maximiliano Ferzzola

Atentis fanáticos de los juegos de espionaje! ¡Atentis fanáticos del Survival! In Cold Bood está pronto a ver luz y, por lo que pudimos ver, no va a ser poca cosa.

A Sangre Fría (In Cold Blood) tiene una vuelta de tuerca bastante interesante en lo que a líneas argumentales respecta. El juego se sucede en una Rusia post guerra fría (guerra de espías) y comienza con el agente británico John Cord siendo interrogado por unas personas no del todo agradables. En medio del increíble dolor que le provoca la tortura que sus nuevos amigos le propinan, a John no le queda otra que "cantar" como Pavarotti. Y, justamente, esas narraciones son las que jugamos. Un recuerdo, medio borroso, que deberemos ayudar a rememorar. Es gracioso escuchar, cuando nos matan, las frases que Cord relata a su captor: "No, no... no pudo haber pasado así".
La historia es terriblemente interesante, poco a poco nos vamos enterando de cómo terminamos en esa silla, maniatado e interrogado por ese chino que ni conocemos. Un juego muy inmersivo si se quiere. Los escenarios tienen un detalle impecable y todo el juego es muy interactivo. Los puzzles son algo pocas veces visto. Acá no brilla ningún objeto, no hay pistas demasiado claras sobre lo que hay que hacer, manejan códigos propios y son pura lógica. Estos acertijos me hicieron recordar a los primeros videojuegos, donde uno, falto de experiencia y sin el conocimiento de los códigos interactivos que se manejan ahora, tenía todo un mundo desconocido por explorar. In Cold Blood tiene ingredientes de Survival (al mejor estilo Resident Evil) con un estilo de juego que trata de asemejarse a Metal Gear Solid (aunque le falta bastante para eso). Los diálogos de los personajes están muy bien actuados, y la gran mayoría de los personajes principales presentan un diseño más que respetable.

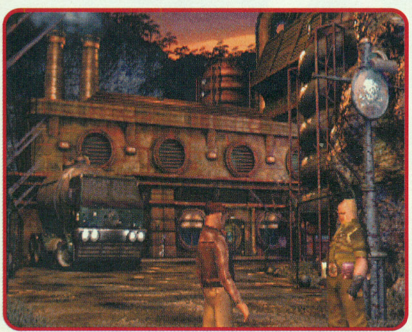




¡Pero no todas son rosas!

Los muchachos de Revolution Software todavía tienen muchas cuestiones por arreglar hasta la salida de In Cold Blood. Una de ellas, y la más desesperante, es el manejo del personaje que por momentos puede exasperarnos, llevando nuestro espíritu a la más profunda frustración. Además, la animación de Cord, como la de todos sus compañeros de cartel, es pecaminosa y nos deja a todos con un saborcito en la boca que nada tiene que ver con el sabor que nos puede dejar un dulce caramelito de miel. Otro punto en contra, por lo menos para los latinos, es que no hay subtítulos que ayuden a entender la historia al menos avispado en esto del inglés. Los tiempos de carga suelen ser DEMASIADO largos y eso, sumado a nuestro interés por avanzar a ver qué pasa luego, molesta bastante. Y, en los niveles más avanzados, la dificultad es relativamente excesiva. Además, y por último, la posición de las cámaras no siempre es la más adecuada.





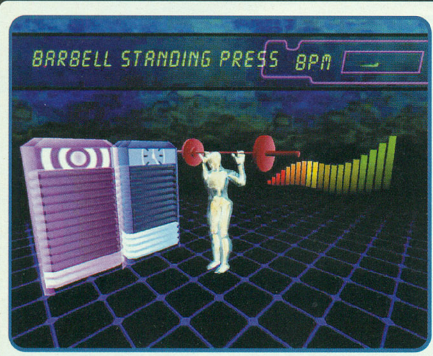
De todas maneras, esperemos hasta la Primavera, fecha estimada de salida de la versión completa, para ver si estos errores han sido arreglados y podemos disfrutar de un juego como lo merecemos. De más está decir que In Cold Blood promete.

¡Advertencia!

Al cierre de esta edición nos hemos enterado que hay una versión trucha del juego circulando por los locales que venden réplicas. Esta versión es idéntica a la que nos proporcionó la gente de Revolution Software. O sea, incompleta y en versión Beta. Lo que quiere decir que el juego NO ESTA entero y faltan muchos arreglos de último momento. De más está decir que les recomendamos NO COMPRAR estas versiones, sería una lástima que jueguen un videojuego incompleto sólo por jugarlo antes. ¡Sería lo mismo que ver en video una película que dentro de un mes se estrena en el cine! ¿O no? Pueden reconocer esta versión porque entre las opciones figura una llamada "Artwork". ¡Atentos!

Sydney 2000

Desarrollado / Distribuido por: Eidos Interactive
Género: Olimpíadas
Fecha de Salida: Septiembre 2000
Información en Internet: www.eidos.com



Por Diego Vitorero

En lo que va del año me llevé algunas desilusiones en lo que a juegos deportivos se refiere. Hubo algunos en los que había depositado toda mi confianza, como fue el caso de FIFA 2001 para PS2 y World Series Baseball 2K1 para Dreamcast, pero para mi penosa alma no fueron nada comparados con lo que esperaba, y antes de arrojarlos al tacho de basura me apiadé de ellos y terminaron en mi escritorio haciendo de posa vasos. Cuando estén leyendo estas líneas Sydney 2000 ya estará a la venta, y los juegos Olímpicos a disputarse en Septiembre en dicha ciudad prometen un nivel competitivo acorde a las circunstancias.

¿Y quieren que les confiese algo? ¡A Sydney 2000 le tengo una fe bárbara! Creo que será uno de los juegos con más trascendencia del año para este género, que tanto apasiona a miles de lectores como a su humilde servidor.

Martín y Fernando, nuestros corresponsales en la E3, tuvieron la oportunidad de ver una demo del juego en la exposición que incluía seis pruebas, 100 metros llanos, jabalina, triple salto, tiro de martillo, levantamiento de pesas y saltos ornamentales. Estuve día tras día atormentándolos con mis preguntas sobre S2K, a lo que respondieron una y otra vez: "Diego, lo que vimos nos dejó boquiabiertos, las competencias parecen escenas directas por televisión, obviamente hay que ver qué pasa cuando el producto quede terminado, pero quedate tranqui, seguramente va a ser un excelente juego", y espero que así sea, sino juro que voy a terminar comiéndome la laucha que tiene por mascota "MadMax" Ferzzola.

Doce pruebas, doce promesas

Además de las seis que enumeré antes, S2K tendrá otras seis competencias más: 110m con obstáculos, salto en largo, 100m estilo libre (a nado), ciclismo, tiro y Slalom con Kayak. A diferencia de otros juegos olímpicos más viejos, habrá una gran variedad de eventos. Solo Dios sabe las veces que he tirado una jabalina en mi 386, pero jamás tuve la oportunidad de navegar con un kayak, por ejemplo. Eidos entiende lo que esto significa y prometió que todos los eventos tendrán el mismo nivel de importancia.

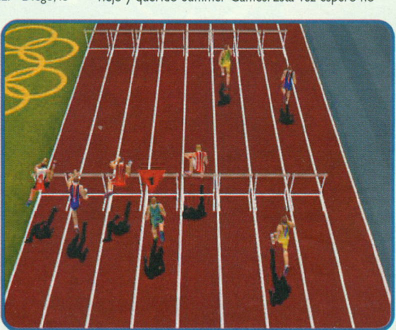
Hasta cuatro jugadores podrán participar en el modo Multiplayer. Esto será una dura batalla entre los contrincantes con tal de obtener la preciada medalla de oro y batir los records mundiales. Ya me imagino a todos los de la editorial en el game room peleando por el primer puesto, o a Dan con sus 90 kilos corriendo tan rápido como si fuese el hijo del viento. [Nota del Editor: ¿90 kilos, yo? Hmmm, bueno, sí, puede ser. Pero si me saco las botas no llego a 80, ¿eh?] En cambio, para el modo single player, dispondremos de tres modos de juego: Arcade, Olimpíada y Coaching.

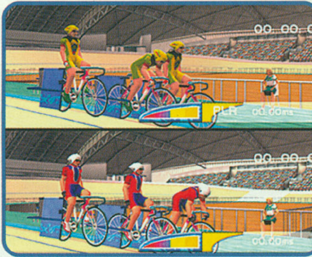
No sólo para la consola de Sega estará disponible, también los poseedores de una PlayStation, Nintendo 64 y Game Boy Color tendrán la oportunidad de formar alguna de las 32 escuadras mundiales que participarán, aunque primeramente estará disponible para DC y PSX.

Algo para tener en cuenta es que Eidos tiene un acuerdo con la International Sports Multimedia para publicar video juegos bajo la licencia del Comité Olímpico Internacional por los próximos seis años, así que no creo que se manden alguna macana con este proyecto. Esto es bastante tiempo para producir varios juegos sobre el tema y, por qué no, puede que dentro de poco haya alguno sobre los juegos de invierno. ¡Si mis cálculos no fallan tendremos olimpíadas para rato!

Sin contar el género que cada uno lleve en la sangre, es uno de esos juegos a los que deberemos jugar, como en su momento fueron tantos otros como el viejo y querido Summer Games. Esta vez espero no equivocarme en mis predicciones. La tercera es la vencida, dicen.

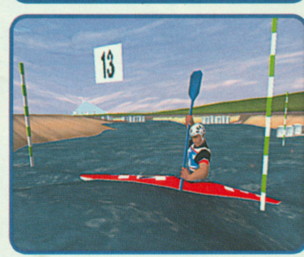
Sydney 2000 propone ser un juego bien balanceado, con excelente diseño y alta jugabilidad. Para el mes que viene tendrán el Final Test y así sabrán si se merece un puesto de honor en nuestra colección. ¿O se van a perder el final de esta historia?















Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Desarrollado / distribuido por: Midway
Género: Boxeo Fecha de Salida: PS2- 29 de Octubre. DC- Primavera del 2000
Información en Internet: www.midway.com

Por Maximiliano Ferzzola

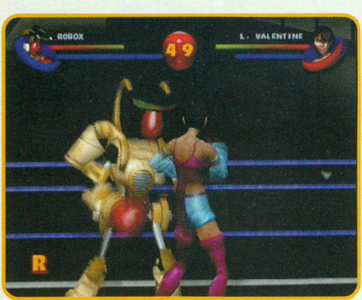
En Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, no solo los boxeadores pelean. Por primera vez, las consolas de última generación se medirán cara a cara con un mismo título. ¡En esta esquina, la versión de PlayStation2 parece demasiado confiada, mientras que, en esta otra, la de Dreamcast se prepara a dar la pelea de su vida!
¿Quién ganará?

Lo que comparten, que no es poco

Está claro que los programadores que quieran desarrollar un mismo juego para ambas consolas, deben hacer un trabajo perfecto en ambas, esmerándose en no dejar ninguna versión mal parada frente a la otra y que aproveche al máximo las virtudes del hardware de cada sistema. Por lo menos si no quieren tener problemas con las compañías de consolas. Para saltar este inconveniente, aquellos que se encuentran a cargo del desarrollo de ambas versiones de Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 utilizarán para los dos sistemas un código que comparte el 75% del encriptado en ambas versiones. Se usarán los mismos códigos de animaciones, las mismas capturas de movimiento, los mismos golpes y combos, entre muchísimas otras cosas. Así que no es raro que, ya sea para PlayStation 2 o para Dreamcast, se encuentren muchas similitudes.
El juego contará con 24 jugadores, de los cuales 14 son nuevos, mientras los otros 10 restantes serán caras conocidas por todos aquellos que jugaron la versión anterior. Michael Jackson, el cantante gris que baila raro, y Shaq, el jugador de básquet que hace tiempo tuvo su oportunidad en el mundo de los videojuegos (Shaq Fu) y la desaprovechó. Otros personajes nuevos serán: Mama Tua, la inmensa madre del inmenso Salua Tua, Johnny Blood, hermano de Jimmy Blood, J.C. Thunder, primo de Afro Thunder, un Robot boxeador llamado Robox y Wild "Stubby" Cooke, un vaquero boxeador con toda la chapa, entre muchísimos otros. Además, ahora habrá tres versiones del golpe especial RUMBLE, siendo la última la más poderosa, pudiendo noquear al enemigo de un solo golpe. En esta versión la gente de Midway intentará ahondar un poco más en la simulación tratando de hacerla más verosímil pero a la vez que continúe igual de simple. Otra de las novedades, para ambas versiones, serán las peleas entre Archienemigos llamadas "Bad Blood Match-Up" en las que el estilo de juego variará levemente. De más está decir que, compartiendo un 75 % del mismo código, la Inteligencia Artificial es igual en ambos. Además, los modos de juego han sido mejorados a full y en el que más se nota es en el Modo Championship. Se han agregado más formas para entrenar a nuestros luchadores, hay un Instructor que te va a hacer de personal training y hay más FMV y muchos otros etcéteras que la gente de Midway no nos ha querido develar.







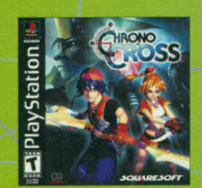


Lo que no comparten, que no es mucho

La gente de Midway tiene ahora algo muy en claro. La programación para PlayStation 2 es mucho más difícil que para Dreamcast. Si bien la versión para la máquina de Sony presenta mejores gráficos, la programación fue muchísimo más difícil. Hay muchos procesos de post-producción que la máquina de Sega puede hacer ella sola, mientras que la Play 2 debe ser programada a mano. Podría decirse, entonces, que las únicas diferencias visibles entre las dos versiones es en el apartado gráfico. Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 para PlayStation 2 presenta mayor cantidad de polígonos y efectos de luces que la versión de Dreamcast. Salvo por esto, no son mayores las diferencias. En un punto en contra para la versión de Sega, los muchachos de Midway no utilizarán la opción de Internet que ofrece la Dreamcast (un gancho a la mandíbula para Sega) lo que hará que más de un comprador desconfiado lo piense dos veces antes de comprar la máquina a causa de la falta de esta opción, tan relegada últimamente por los desarrolladores.
Los campeones ya se están poniendo los guantes, el olor a sudor inunda los vestuarios, la adrenalina fluye y los corazones palpitan... Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, el Primer Round en la Guerra de las Consolas.


vas a pedir que te manden a tu cuarto en penitencia





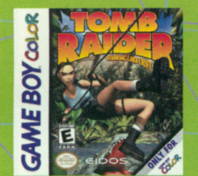






PlayStation

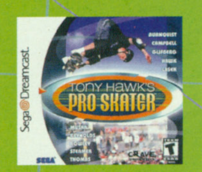




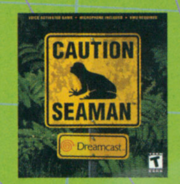


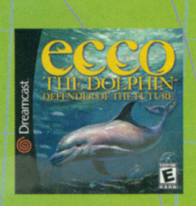


Game Boy Color



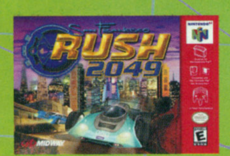






Dreamcast









Nintendo 64



Nuevo en fiera.com, más de 150 productos y accesorios de NAKI, Sony & Sega.
¡El nuevo PS2 de Sony disponible en Septiembre!





ARCADES 3D

LA ACCION EN PRIMERA PERSONA SE APROXIMA A LAS CONSOLAS



Los que tenemos la suerte de poseer una PC sabemos de sobra el significado de una sigla que ha cambiado para siempre nuestras vidas: FPS. El significado de la misma es bien sencillo, se remite a la síntesis de tres palabras en inglés: "First Person Shooter", o en criollo "Tiritos en Primera Persona". Desde tiempos inmemoriales hemos tenido la suerte de pasarnos horas quemándonos las pupilas frente al monitor jugando a los clásicos de este género, como por ejemplo Wolfenstein 3D, Doom, Quake y Half-Life, enfrentándonos a hordas malignas comandadas, en la mayoría de los casos, por una bastante lela inteligencia artificial, que suplía su falta de agudeza "mental" con una buena cantidad de enemigos para que podamos despachar.

Obviamente, todo esto cambió (muchos piensan que para mal, nosotros pensamos que para bien) con la llegada de internet. Los encuentros "Deathmatch" (batallas entre varios jugadores humanos), que solían hacerse en improvisadas redes, pasó a la gran red. Y las compañías vieron que tal vez ahí habría futuro.


HALF LIFE

Por este motivo, empresas como id Software y Epic pusieron a punto nuevos FPS preparados para este tipo de encuentros: Ahí nacieron Quake III Arena y Unreal Tournament. Muchos otros, como por ejemplo Half-Life, uno de los mejores arcades 3D en la historia de los videojuegos, supieron adaptarse al cambio, con modificaciones impresionantes que en este momento son un éxito rotundo en todo el mundo.


HALF LIFE

¿Y a mi qué me importa?

¿Cómo? ¿Qué te importa? ¡Muchísimo! Esta gran ola de acción, que supo dejar a millones de jugadores en todo el mundo gastando las huellas dactilares en el mouse, promete repetirse en dos consolas de la nueva generación: Estamos hablando de Dreamcast y PlayStation 2. Por ese motivo, y para que sepas lo que se viene, te contamos en este reporte por qué te conviene ir juntando la plata para comprar ese mouse y teclado para que tus tripas no queden embarradas en la pared de alguna arena...

No confíes en nadie

Como mencionamos anteriormente, Half-Life es, sin lugar a dudas, uno de los arcades más aclamados (tanto por la prensa como por el público) en la PC. Tanto es así que ganó infinidad de premios dos años atrás, incluyendo el


HALF LIFE


HALF LIFE

WELCOME TO THE SHOW!





Otra gran sorpresa en la exposición E3 fue la presentación de KISS Psycho Circus: The Nightmare Child para Dreamcast. Todos sabíamos de la existencia del proyecto para PC, pero nada se sabía de la versión para la consola de Sega. Al igual que los otros títulos comentados en esta nota, el juego de los monstruos del rock tendrá soporte para conectar varias consolas, en donde podremos enfrentar a Gene con Paul para que se desquiten después de tantos años de estar juntos. Como se puede ver en las fotos, la conversión es idéntica al original de PC, el cual está basado en una historia que hace muy poco tiempo supo pasar por los cómics de la mano del capo de Todd McFarlane, y en la que los cincuentones rockeros lucían como pichones de Schwarzenegger.

premio al juego del año en nuestra revista hermana, XTREME PC. Por este motivo suponemos que prácticamente todo humano, menor de 35 años, debe conocer esta maravilla que en su momento supo cautivar a muchos jugadores en todo el globo... De todas formas vale la pena hacer una breve reseña acerca de la atrapante historia de este título, ya que podríamos decir que Half-Life es el único de los tres juegos -que esta nota abarca- que tiene una historia que lo acompañe.

El protagonista es Gordon Freeman, un joven científico que trabaja en un complejo ultra-secreto conocido como Black Mesa. Lamentablemente ese día decidimos ir a trabajar a pesar del fuerte resfriado (hay que hacerle caso a esas cosas), y uno de los tantos experimentos que realizamos diariamente se complica, abriendo un misterioso portal hacia otro lugar en el universo, de donde salen las más repugantes criaturas, masacrando a los científicos y seguridad del complejo.

Al parecer estos seres serían nuestros enemigos, pero al avanzar la historia nos daremos cuenta que no debemos confiar en nadie...

Esta maravillosa y atrapante trama fue lo que hizo que el juego tenga semejante éxito, y aunque en la actualidad el engine utilizado tiene varios añitos, la trama sigue siendo el fuerte de este arcade, que seguramente atrapará a los usuarios de la Dreamcast.

Obviamente, a los que tuvieron la chance de jugarlo en PC no les parece tan atractiva la idea de repetir la historia en una consola, y menos utilizando el gamepad, que no puede ni compararse al teclado y mouse de las computadoras. Bueno, lamento desilucionarlos, pero Sierra tiene sobrados motivos para inducirlos a recorrer nuevamente las instalaciones de Black Mesa. Primero porque la versión de Dreamcast incluirá la exitosa expansión "Opposing Force", algunas misiones de entrenamiento y una nueva aventura, exclusiva para la Dreamcast, que nos pondrá en la piel de uno de los guardias de seguridad, y segundo porque no bien estos juegos aparezcan en el mercado, se darán a conocer un mouse para conectar a la consola, que complementaría al teclado que ya es conocido por todos.

Si dudan de la calidad de la nueva aventura, sólo cabe aclarar que está siendo realizada por la gente de Gearbox, los mismos que estuvieron detrás de Opposing Force.

¿Y Gordon podrá desquitarse con algún científico del otro lado del océano?

Uno de los aspectos más importantes de este tipo de arcades es la participación de varios jugadores simultáneamente, compitiendo en encuentros Multiplayer, todos contra todos o en equipos. El gran dilema es si Captivation (la empresa a cargo de la conversión) llegará a implementar un sistema para varios jugadores en internet por SegaNet a tiempo para la fecha de salida estipulada de Half-Life, que es para Octubre de este año. Confiamos en que todo esté listo para el mes 10, aunque no dudamos del éxito de HL en la Dreamcast, ya que para los consoleros tiene todos los elementos para convertirse en un verdadero éxito. Y después de todo, los encuentros multiplayer pueden efectuarse en otros territorios...

La gran arena

Mientras Freeman esté recorriendo complejos secretos, otros tantos felices poseedores de una Dreamcast van a tener la oportunidad de unirse en la batalla del rey de los FPS. Sí, señoritas y señoritos, estamos hablando de Quake III Arena.

Esta franquicia, que es todo un clásico en la PC y que ha brindado incontables horas de diversión desde 1996, está próxima a subirse a la ola de acción. Por lo que pudimos ver en la exposición E3, Raster está realizando un excelente trabajo en esta conversión, que se las trae. Veamos...



HALF LIFE



QUAKE III ARENA



QUAKE III ARENA



QUAKE III ARENA



Como mencionamos anteriormente, Q3A y UT son los principales exponentes de un nuevo subgénero dentro de los arcades 3D, en donde no hay una historia que conecte la aventura, sino que el juego es una vil excusa para andar desparramando a nuestros amigos por todo el nivel en el que nos encontremos. La finalidad de ambos es escalar posiciones dentro de un torneo, en el cual resultaremos vencedores cuando hayamos derrotado a nuestros contrincantes en todos los mapas disponibles. Obviamente esto se ha hecho con la idea de juntar varios amigos en red o por Internet. Esto también es válido para la Dreamcast, que con el módem que trae incorporado podrá conectarse a SegaNet, una red para los usuarios de la consola que la compañía piensa poner en funcionamiento para cuando estén leyendo estas líneas. Aún no es claro si los consoleros argentinos podremos conectarnos con los servidores de USA (en donde se permitirán encuentros de a 4), pero igualmente no desesperen, ya que tanto UT como Q3A tienen los dichosos "bots", contricantes generados por la brillante inteligencia artificial, que pondrán a prueba nuestros reflejos.

Y si nuestra intención es darnos masa con un amigo sin demasiadas complicaciones, Raster promete partidos de a dos con pantalla dividida, simplificando un tanto el detalle gráfico como para que la cosa no se enlentezca demasiado.

La parte gráfica está muy bien cuidada, y aunque no tiene el detalle de su hermano mayor en la PC, la calidad del mismo es impecable. Para que se den cuenta de lo que estamos hablando, cuando lo vimos en el stand de Sega tuvimos que acercarnos hacia los monitores para poder saber de qué versión se trataba. Sin lugar a dudas, las consolas piensan dar batalla en un terreno que la PC seguramente pensaba que tenía dominado.



¡Fragueemos juntos, hermanos!

La mejor noticia de esta conversión tal vez sea la posibilidad de utilizar la Dreamcast para jugar contra oponentes que tengan la versión de PC. Para esto, Sega planea lanzar un patch que permitiría a los usuarios de PC conectarse a los servidores de SegaNet, enfrentándose a los consoleros. Este patch no va a ser lanzado inmediatamente, para darle al equipo DC algo de tiempo mientras se adapten al vertiginoso ritmo de Quake.

Para los que no estén tan de acuerdo con este tipo de reuniones (después de todo, el poderío gráfico de una PC hace que las resoluciones sean mayores, algo que puede parecer un tanto desigual) Sega dispondrá de servidores exclusivos para usuarios de su consola.

Como pueden ver, Sega en este momento tiene ciertas ventajas sobre Sony en este aspecto, por lo que no sería inapropiado esperar que muchos usuarios se vuelquen a las arenas de Quake...

En síntesis: Octubre se viene con todo para los usuarios de la Dreamcast, con dos títulos sumamente prometedores como son Half-Life y Quake III Arena. Tal vez la gente que se incline por la PlayStation 2 tenga que esperar un poco más, pero si la conversión es similar al original, la diversión va a estar asegurada.

INCREIBLE, PERO NO ES REAL

Como hay seguidores de Boca y River que defienden a muerte sus colores y equipos, esta pelea se ha trasladado al campo de los arcades 3D con Quake III Arena y Unreal Tournament. Lamentablemente -por el momento- la conversión de UT será para la competidora de la Dreamcast: PlayStation 2.

Este título también se pudo ver en la expo, y para nuestra sorpresa no lucía tan bien como sus pares. De todas formas habrá que esperar a fines de Octubre, cuando la Play 2 esté instalada en los hogares del norte, para ver si la conversión tiene la calidad que esperamos.

Lo que sí podemos afirmar, por las capturas de pantalla que hemos recibido recientemente y que compartimos en esta nota con ustedes, es que se pondrá mucha atención a los detalles y a las texturas. Sólo resta esperar el anuncio del teclado y el mouse para la consola americana, absolutamente necesarios para jugar como corresponde, aunque tal vez esto sea un poco apresurado, ya que no se sabe absolutamente nada de los periféricos que acompañarían la salida de la consola en USA.





007 The World Is Not Enough
Licencia para Matar

Por Durgan A. Nallar

¿No estás cansado de tener una vida chata, sin nada que hacer que sea realmente excitante? Sería mejor si fueras un agente secreto, esa clase de tipos entrenados para escapar sonrientes y sin despeinarse de las más difíciles situaciones. Esa clase de sujetos a quienes no los detienen balas ni explosivos, que manejan como demonios y que, encima, enamoran a cuanta bella mujer tenga la osadía de cruzarse en su camino. Pensalo. ¿Y? ¿Ves que tengo razón? ¿Ves que tu existencia sería mejor? Vos querés ser Bond. James Bond. Y ahora vas a poder.

Coincidiendo con el estreno mundial, el 19 de noviembre pasado, de una nueva película del más famoso agente secreto, en nuestro país conocida como "El mundo no basta", Electronic Arts firmó un acuerdo por el que la Metro Goldwin Mayer Interactive, Inc. le cedió los derechos de producción exclusivos de juegos basados en el filme para todas las plataformas. Una licencia envidiada por el resto de las compañías, sin duda. Una licencia para matar.

Eso pensaba cuando me puse el impecable traje inglés. Zapatos de primera, corbata negra, gel. Ensayé una mirada ganadora frente al espejo, medio de coté, antes de salir. Me mojé un dedo con saliva y peiné mis cejas. Así es. Era yo. Basta de trabajar en la redacción, con todos esos locos. ¡Era mi tiempo, tiempo de ser quien siempre quise! Conocer el mundo, salvarlo de paso, cada tanto. Tener tarjetas de crédito sin límite, pasaportes de distintas nacionalidades, coches deportivos de los más caros y chicas por doquier tratando de acostarse conmigo. Sonreí. Era yo.

Un mundo no basta

La tarde anterior, el vicepresidente de marketing de Electronic Arts, Frank Gibeau, me había dicho al teléfono: "*Bajo este acuerdo, EA desarrollará múltiples títulos inspirados en Bond para las diferentes plataformas, incluyendo la PC y las consolas de la nueva generación. Los mismos atributos que contribuyeron a hacer de James Bond una leyenda cinematográfica serán trasladados naturalmente a nuestros títulos, convirtiéndose en una larga y próspera franquicia. Creemos que el personaje de Bond posibilita por sí mismo una cantidad de elementos de juego, desde las intensas líneas argumentales y el resto de los personajes hasta las secuencias de acción al límite y los ingeniosos dispositivos típicos de la serie. Estamos muy contentos acerca de lo que nos espera en el futuro en términos de desarrollar una exitosa serie de juegos basados en el Súper Agente 007, uno de los más legendarios héroes de la industria del entretenimiento*".

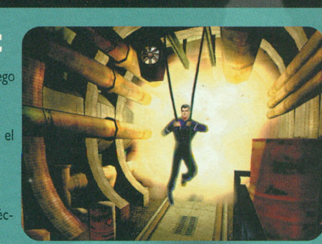
De estos juegos, el primero en utilizar la sabrosa licencia será nada menos que The World is Not Enough, que ha estado en desarrollo desde finales del año pasado y se encuentra programado para salir al mercado a fines de 2000. Cuando le pregunté sobre el significado de la licencia Bond para EA, Gibeau dijo: "*James Bond apareció por primera vez en el cine en 1962, cuando Danjaq, LLC (cuya propietaria es la familia Broccoli, quien controla el merchandising de la franquicia en todo el mundo) y United Artists, hoy parte de la MGM, produjeron Dr. No. Los filmes lanzados desde entonces han generado billones de dólares de ganancias en todo el planeta, convirtiendo a esta licencia en la más redituable en la historia del cine. La última película,* The World is Not Enough, *con Pierce Brosnan en el papel protagónico de Bond, es el 19° filme de la serie, y tuvo tanto éxito como los dos filmes anteriores,* Goldeneye *y* Tomorrow Never Dies. *Danjaq y la MGM colaboran gustosos con EA para introducir con mayor presencia a James Bond en el mercado de los juegos de PC y consolas del nuevo milenio, y esta situación no puede ser menos que espectacular.*"



El escritorio de M

El edificio del servicio secreto sucursal Argentina está en pleno centro de Buenos Aires, pero por obvias razones no puedo decirles dónde. Atravesé la maraña de técnicos de blanco y oficiales uniformados hasta la oficina de M. En la recepción, claro, estaba Miss Moneypenny, la adorable Moneypenny (en treinta y ocho años, jamás había cambiado... ¿o sí? Por alguna razón, siempre parecía joven). La saludé, y ella aleteó con sus largas pestañas, lanzándome una mirada soñadora. Durante años, 007 había coqueteado con Moneypenny, y yo no iba a ser menos. Levanté una ceja y le dirigí una sonrisa sesgada, al estilo Bond. Luego entré a la oficina de M, cerrando la puerta de caoba tras los suspiros de Miss Moneypenny.

Las versiones de PlayStation2 y PC

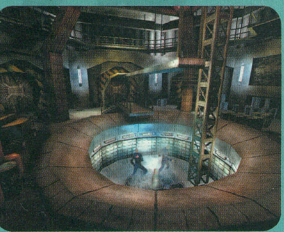


El equipo de The World is Not Enough cuenta con 50 personas que planean terminar el juego en tan sólo un año de desarrollo. Es sabido que los buenos juegos requieren al menos el doble de tiempo. Sin embargo, EA ha formado el grupo con especialistas en cada área. Además, teniendo la herramienta adecuada y con un impresionante engine a disposición como es el de Quake III Arena, tal vez el resultado sea el esperado.

Esta herramienta en cuestión es Q3Radiant, el mismo programa con el que la gente de id Software generó los niveles para el arcade 3D que hoy es uno de los más jugados en todo el mundo. Por supuesto, para ajustarse a los requerimientos del juego de Bond, EA dispone de un técnico que se dedica exclusivamente a modificar a Q3Radiant según lo que haga falta.

Por lo que se sabe, el juego cuenta con daño localizado sobre modelos con animación esqueletal, lo que asegura el nivel de realismo. Podremos disparar a los pies de un personaje o directamente volarle la cabeza (James Bond tiene licencia para matar), pero como ya sabemos la violencia injustificada será objeto de castigo; por ejemplo, eliminar a un civil ocasionará el fracaso de la misión.

El engine modificado hará posible contar con escenarios abiertos que lucen vastos, y con los que se podrá disfrutar de escenas interactivas a bordo de botes o huir a toda velocidad en esquíes, situaciones que no estarán disponibles en forma completa para N64 ni PlayStation debido a sus limitaciones de hardware. Los lugares a visitar irán desde villas europeas hasta los suburbios de Estambul, pasando por el interior del submarino nuclear ruso que viéramos en el filme y muchos otros extraídos del mismo.



Por supuesto, se espera que las capacidades multiplayer del juego sean espectaculares, aunque hasta ahora no se han revelado datos acerca de este apartado.

La jefa estaba sentada tras su escritorio de estilo inglés, como siempre, y me invitó a tomar asiento con un rápido movimiento de los ojillos negros. Su pelo corto, blanco, y su enorme elegancia para vestir, siempre me habían parecido demasiado correctos y hasta... sospechosos. Pero preferí no seguir pensando en ello. La conversación fue breve. Me dio detalles sobre el juego de EA.

The World is Not Enough permitirá a los jugadores ver el mundo a través de los ojos de James Bond. Tanto si estamos en las profundidades del océano en un submarino ruso o seduciendo bellas mujeres en un exótico casino, veremos la acción en primera persona y necesitaremos usar todas las habilidades de Bond para salir airosos. No habrá que elegir diálogos como en una aventura, pero serán nuestras acciones las que den forma a la historia.

El juego permanece fiel en todo momento al espíritu de Bond en cuanto a acción sin respiro y un guión de intenso espionaje, que se revelará a través de una serie de misiones y objetivos. No habrá muchos momentos de relax durante el juego, pero no esperemos otra cosa que comportarnos como agentes secretos y, sobre todo, como verdaderos caballeros. Para ese fin, nos veremos obligados a matar sólo si es absolutamente necesario, puesto que en el arsenal provisto hay varias armas capaces de adormecer a nuestros enemigos sin dañarlos. Hay que comprender que James Bond no es Rambo: Bond es un gentleman, un tipo que vive al borde de la muerte, pero enamorándola como a una mujer.



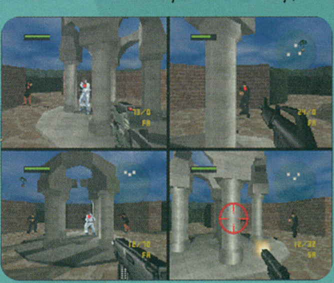
El guión del juego sigue en líneas generales el del filme, aunque por supuesto con ramificaciones y detalles nunca vistos, que sin apartarse del argumento central dotarán al juego de elementos más variados.

Bond para Nintendo 64

Actualmente existen más de 13 millones de consolas N64 vendidas en el mundo, y muchas de ellas gracias al impresionante GoldenEye 007, uno de los mejores arcades 3D para esta máquina. Los jugadores de N64 aman a Bond, y esperan con verdadera ansiedad que The World is Not Enough llegue a sus televisores cuanto antes.

El objetivo del equipo de desarrollo es lograr una calidad gráfica extremadamente alta y un excelente framerate, o velocidad de presentación en pantalla. En palabras de los técnicos de Eurocom, la subsidiaria de EA que desarrolla el juego, The World is Not Enough será definitivamente más rápido y suave que GoldenEye. Ellos esperan que sea el arcade en primera persona más veloz jamás hecho para la consola. Se han agregado nuevas capacidades de control, se ha expandido el modo multiplayer y, por supuesto, hay flamantes mecánicas de juego como la escena de esquíes, más limitada que en otras plataformas pero que aún así estará presente. Como es obvio, la versión para N64 tampoco dispondrá de las escenas extraídas del filme, pero compensará esta falta con atractivas pantallas de texto y gráficos de buena calidad.

Estarán presentes todos los personajes vistos en la película y otros nuevos creados especialmente. Habrá alrededor de 40 armas y dispositivos Q. En single player, se podrá utilizar el watch tazer para paralizar momentáneamente al enemigo y luego finiquitarlo con un clásico cross derecho a la mandíbula. Habrá anteojos de visión infrarroja, de rayos X (¡Yipe!), cargas explosivas tipo Satchel y otros artilugios más provenientes del laboratorio del viejo Q. También habrá armas de las más grandes: lanzador de granadas GL-40, lanzacohetes MRL-22, misiles antitanques AT-420 y una Windsor Viper calibre 44.



El multiplayer soportará hasta cuatro jugadores y más de cuatro bots (enemigos guiados por la inteligencia artificial del programa) en pantalla dividida. El Expansion Pack no será necesario, pero sí conveniente para disfrutar de gráficos mejorados y efectos visuales. ¡Esta maravilla estará disponible a fin de año!

Le pregunté a M si habría mujeres esta vez, ya que antes, inexplicablemente, no las hubo. Y es bien sabido que las chicas Bond son una parte más que importante en este particular universo. *"Los filmes siempre poseen la presencia de mujeres de carácter fuerte que asisten a 007 en sus misiones, no sólo en la cama. En el juego habrá algo de esto. Algunas veces Bond salvará a la chica, otras veces la chica salvará a Bond. Será una relación efectiva entre él y la Dra. Christmas Jones* (la experta en armas nucleares protagonizada en el filme por la hermosa Denise Richards). *Bond ocasionalmente se encontrará compartiendo aventuras tanto con Christmas Jones como con Elektra King* (Elektra es la hija de un petrolero asesinado a quien Bond debe proteger, papel que en la película estuvo a cargo de otra diosa: Sophie Marceau)." Además hay una muy buena noticia, caballeros, y es que en el juego tendremos unos espectaculares anteojos de rayos X con los que, al igual que en el filme, podremos apreciar "el entorno social" de Bond... ¡Yipe!

En cuanto a mi misión, aquella tarde, M dijo, simplemente, que salvara al mundo.

Visitando a Q

¿Qué es lo siguiente que tenía que hacer como Súper Agente? Ah, sí. Entrevistarme con mi viejo y querido - aunque algo cascarrabias- amigo Q, quien como siempre me proveería de toda clase de dispositivos secretos indispensables para llevar a cabo mi misión. Pero al llegar al laboratorio de pruebas de Q me encontré con un tipo de mediana edad y cara de pasmado. Era un tal R. Hablamos. Q había abandonado el servicio y ahora disfrutaba de una saludable jubilación. Vivía en una casita en Alaska, y tenía un jardín.

Como el juego está siendo desarrollado para varias plataformas, es decir N64, PlayStation, PlayStation2 y PC, y cada versión se encuentra a cargo de un equipo de programadores y artistas diferente, es natural preguntarse si esta situación podría afectar el resultado final, en cuanto a diferencias apreciables en cada plataforma.

"No, el objetivo de EA (tal vez R tenga alguna relación con EA) *es lograr un producto que satisfaga a todos los usuarios por igual, sin importar la plataforma en la que decidan jugar. Dada la fuerza del filme y de la licencia, en EA tienen definidas características excluyentes para las cuatro plataformas; por ejemplo, perspectiva en primera persona, historia, personajes, etc."* Sin embargo, la tecnología es propia de cada sistema. Cada grupo se encuentra trabajando



sobre su hardware con software especial y único. Black Ops cuenta con tecnología que es "state-of-the-art" en la PlayStation, y Eurocom posee una tecnología similar (con un engine nuevo y extremadamente veloz) para Nintendo 64. En tanto, el equipo interno de Electronic Arts está utilizando el fantástico engine de Quake III Arena para la PlayStation2 y la PC; en tanto que si en el futuro se decide hacer una versión para X-Box, sería idéntica a ésta última. No parece haber planes para llevar el juego a la Dreamcast

Todos los sistemas, excepto N64, usarán elementos visuales extraídos del filme para proporcionar ambiente y la dirección apropiada. Todas ellas además utilizan escenas de animación internas elaboradas con los mismos engines. Los personajes se comunicarán con los jugadores vía texto e incluso por voz. Los expertos de EA viajaron a Inglaterra para capturar el acento británico necesario para dotar al juego de la personalidad correcta.

Impresionado, puse una mano en el hombro de R, levanté una ceja, todavía húmeda de saliva, y pregunté cuáles serían los dispositivos especiales esta vez. El científico me miró algo ofendido por interrumpir su discurso, y me alargó una tarjeta de crédito. "¡Fantástico!", exclamé. "¿Para qué sirve? Porque seguro que no es solamente una tarjeta de crédito". R me explicó que en el juego habrá una amplia gama de aparatos y armas, algunas únicas para una o más plataformas. En este caso, lo que tenía en las manos era una herramienta para abrir cerraduras electrónicas. En PlayStation2 y PC, la tarjeta tendría un mini-juego asociado a ella, en el cual el jugador deberá descifrar un código electrónico para poder destrabar las cerraduras. Otro juguetito es un dispositivo de escucha, el cual puede ser conectado a sistemas de telefonía dentro del juego y oír conversaciones a distancia. Ambos elementos proveerán al jugador con pistas y la oportunidad de sentirse agentes secretos al estilo de las películas.

En cuanto a las armas, habrá de todo, tanto lanzacohetes como pistolas tranquilizantes, pero siguiendo con el espíritu de la serie se castigará a los jugadores que no se comporten como el verdadero James Bond y salgan dispuesto a matar cualquier cosa en movimiento. El uso de las armas requerirá una buena dosis de inteligencia.

Lo último que me faltaba preguntarle a R era el tema de los autos deportivos, preparados para correr y con ametralladoras, control remoto y freezer incorporado, como a mí me gustan. ¿No es grandioso arrojarle un lago de aceite a ese mafioso que nos persigue a más de 180 Km/h? ¿No es genial pelar un lanzamisiles justo cuando parece que no tenemos escapatoria? Estaba tan excitado, que R me golpeó en pleno rostro. "Las persecuciones en coche son otro de los elementos característicos del universo Bond", me dijo, "así que en el juego tendremos montones de vehículos y oportunidades para verlos. Por ejemplo, habrá una carrera en esquíes, pero también veremos maravillas como un BMW Z8, aunque no se podrá conducirlos, realmente. Para eso, hemos de esperar 007 Racing."

Miss Moneypenny

Mandé a R al diablo, viejo loco, y volví a la recepción, dolorido, donde Miss Moneypenny estaba limándose las uñas. La muchacha sacó pecho en cuanto me vio, y me dedicó otra de sus características sonrisas. Sus ojos brillaban con intensidad. Una agradable música de jazz flotaba en el ambiente perfumado.

Recordé tantos años de buenas películas. Desde Sean Connery, pasando por



La versión para PlayStation

James Bond también estará en primera persona para PlayStation, de la mano de Black Ops. La jugabilidad será similar a la de las demás versiones para las distintas plataformas. The World is Not Enough tendrá grandes dosis de acción y objetivos destinados a ser cumplidos por un espía. Cada nivel contendrá un conjunto de misiones. Por ejemplo, el nivel City of Walkways, extremadamente orientado a la acción, requiere que el jugador, en el papel de Bond, proteja las vidas de Christmas Jones y Zukovsky de un ataque terrorista; así que la misión tiene un montón de combate que culmina con la destrucción de varios helicópteros enemigos con la ayuda de un rocket launcher proporcionado por Q. Otras misiones requieren espionaje y camuflaje en grandes proporciones, así que Bond tendrá que evadir a las fuerzas de seguridad, colectar evidencia y rescatar rehenes.

Black Ops está utilizando un engine que le permite manejar enormes cantidades de polígonos y texturas sin evidenciar una merma en la cantidad de cuadros por segundo. Incluso un nuevo sistema permite saber a los programadores qué tan lejos en términos de complejidad arquitectónica y jugabilidad pueden llevar una escena sin afectar el rendimiento del juego.

Por supuesto, también estarán presentes las chicas Bond, mostrando sus curvas a nuestros anteojos de rayos X. Actualmente se espera tener hasta 30 armas y dispositivos Q disponibles, que van desde las gafas de visión nocturna, una microcámara... ¡y un gancho para escalar, igual a como se viera en la película!

Habrá 10 niveles para recorrer y varios nuevos personajes creados especialmente para el juego. Podremos disfrutar de 20 minutos de video tomados del filme, lo mismo que sonido y diálogos. ¡Una maza!



007 Racing

Manejar todo tipo de vehículos a la mayor velocidad posible y por los lugares más estrafalarios y peligrosos es una de las especialidades de Bond. En 007 Racing, desarrollado por Eutechnyx para EA, y pronto a publicarse en PlayStation durante esta primavera, los jugadores tomarán el rol del más famoso espía del mundo a bordo de algunos de los mejores exponentes de la industria automotriz, ¡por supuesto convenientemente equipados con dispositivos Q! Habrá para elegir autos como un Aston Martin, un Lotus o un BMW, así como las ya clásicas armas secretas, y lanzarse a correr y combatir.

Lo bueno de este juego es que se inspira en algunas de las mejores escenas -quince para ser exactos- a lo largo de toda la filmografía de la serie. Los objetivos serán, por consiguiente, tanto de protección como de destrucción masiva. Bond deberá vérselas con villanos como Oddjob y Jaws, que como ya sabemos no son nada simpáticos. Otra de las características de 007 Racing es que imitará el estilo Hollywoodense de acción, proporcionando explosiones y efectos especiales espectaculares. El sueño del pibe...



Roger Moore, Pierce Brosnan, Maximiliano Ferzzola y ahora yo. Tantas aventuras vividas por nosotros, los James Bond, que siempre nos las arreglamos para salir como si nada de explosiones tremendas, o estuvimos colgados de teleféricos, a las piñas en una estación orbital, pataleando bajo el Mar Caspio o disparando desenfrenados por las callejuelas de Estambul. Y como siempre, terminando el día en la alcoba de alguna preciosa criatura de piernas largas y labios rojos. ¡Ah, que bueno ser agente secreto! Esa noche le jugaría al 007 a la cabeza.

Miss Moneypenny inclinó la cabeza, y yo la invité con un movimiento de cejas. Salimos abrazados a la calle, ella rebosante de entusiasmo. Miss Moneypenny merecía algo de atención después de tantos años de coquetería. No iba a desilusionarla.

Buscamos un lugar, cerca de la editorial, para no irnos muy lejos. Ya habíamos puesto un pie en el umbral cuando Miss Moneypenny lanzó un grito de sorpresa. A nuestro lado había un tipo bajito que la miraba entrecerrando los ojos. "¡Es mi marido!", exclamó Miss Moneypenny. "Pero... Moneypenny, ¿eres casada?", pregunté asombrado. Ella se liberó de mi brazo. "Maxwell, te presento a un amigo del trabajo, James", anunció Moneypenny. "James, éste es Maxwell, mi marido". Nos dimos la mano. Luego, sin previo aviso, el tipo me asestó un tremendo puñetazo al hígado. "Esto es por Moneypenny", dijo, y volvió a golpearme. "Y esto es por la 99". Caí, trastabillando, y desde el suelo vi a la feliz pareja alejándose por la avenida. ¡Que mundo pequeño! Está visto, es así nomás. Un mundo no basta.




Replay

Sega Dreamcast

El comienzo de la pirateria en Argentina



A mediados del mes pasado, la noticia de la aparición de copias truchas de juegos de Dreamcast sacudió al mundo entero. Nuestro país no ha sido la excepción, ya que incluso se han empezado a ver versiones pirata de algunos conocidos títulos.

A diferencia de otras consolas que también están afectadas por la piratería, en Dreamcast la cosa no es tan sencilla, ya que la gran mayoría de estas copias tienen importantes recortes en su código original (animaciones, música, efectos, etc.) a fin de poder funcionar en CD normales, dando como resultado juegos incompletos y mutilados, que han empezado a causar mucha preocupación entre los usuarios de esta consola.

Por este motivo y ante la gran cantidad de e-mails y cartas que recibimos con todo tipo de preguntas sobre este tema, y tal como lo prometimos en el número pasado, hemos decidido hacer esta nota para explicar a todos aquellos interesados de qué se trata todo esto.

Todo este asunto comenzó con un grupo de hackers conocido con el nombre "Utopia", quienes usando un programa que se carga por separado lograron hacer que el lector especial de la Dreamcast reconozca los CD comunes en donde grababan las copias.

Tan sólo un par de días después de que estos hackers comenzaron a distribuir su programa llamado **"Utopia Boot CD 1.1"**, Sega salió a combatir el problema con todos sus recursos y en tan sólo unas horas logró dar con dos de los responsables, que en estos momentos están tras las rejas en Alemania.

Por lo que se ha dicho sobre esto en los últimos días, en importantes medios de todo el mundo, todo parece indicar que Sega usará a estos precoces piratas como ejemplo para disuadir a otros que quieran intentar seguir sus pasos, por lo que se diría que el futuro para estos pibes viene de un color más bien oscuro.

Según un comunicado de prensa dado a conocer por Sega, parece ser que junto con algunos de los más importantes servicios de inteligencia de los Estados Unidos y Europa han tomado determinación de atacar a la piratería en Dreamcast con munición gruesa, rastreando a través de Internet a todos aquellos sites que ofrezcan imágenes de juegos para esta consola o incluso el programa de arranque creado por "Utopia".

Hasta la fecha ya son más de 200 las páginas que han caído por este tipo de operativos y a su vez deberán enfrentar acciones legales bastante pesaditas, por lo que parece que esta vez la cosa va en serio o por lo menos intentarán hacer todo lo posible para evitar que esto se salga de control.

Para pensar un poco

Después de leer cientos de cartas que han llegado (y que seguramente seguirán llegando), nos llamó la atención la cantidad de gente que se manifestó abiertamente en contra de la piratería (muy especialmente de Dreamcast) y realmente creemos que es bárbaro que piensen así, especialmente porque esto de la

Asi son los GDs en los que Sega y las compañías autorizadas a producir juegos para Dreamcast graban las versiones de prueba o demos de sus juegos, junto con el material de prensa que envían a todas partes del mundo.

piratería nos perjudica a todos. En el caso de la Dreamcast es aún más grave, ya que quienes hacen este tipo de copias ni siquiera les interesa que al juego le falten sus animaciones o gran parte del sonido o incluso que esté por la mitad con tal de hacer unos mangos más.

La gran mayoría de las cartas que hemos leído hasta el momento precisamente nos comentan del lamentable estado en el que se venden muchas copias de juegos de Dreamcast, y ésta posiblemente sea una de las razones por las que el avance de la piratería en esta consola será más difícil que en otras máquinas. A continuación les vamos a explicar lo que normalmente se puede esperar de estas copias.

Para empezar, como muchos de ustedes sabrán, el formato GD es propiedad exclusiva de Sega por lo que las unidades capaces de grabar GD ROMS sólo están en poder de Sega y de las compañías que fueron aprobadas para desarrollar juegos para esta consola. Entonces, ¿cómo es posible que alguien pueda copiar estos GD?

A pesar de que los GD siguen siendo incopiables, quienes se dedican a piratear juegos de Dreamcast han armado ciertos aparatos con los que logran leer la información de los GD originales, pero al no poder grabarlos en este tipo de discos por la simple razón de que sólo se consiguen bajo el más estricto control por parte de Sega, se han visto obligados a grabar sus copias truchas en CD comunes, pero con algunos "retoques" a fin de poder hacerlos entrar.

Lo que sucede es que como muchos de los títulos que hay hasta el momento ocupan más espacio del que puede ser almacenado por un CD normal, esta gente optó por despedazar los juegos recortando presentaciones, músicas, animaciones, sonido y demás cosas, que en muchas ocasiones terminan haciendo que las copias funcionen a medias o en un estado bastante cuestionable que no justifica ni siquiera los bajos precios a los que se venden.

Además del notable problema de los juegos incompletos y mutilados, otra característica de las copias de Dreamcast son los elevados tiempos de carga que tienen los juegos. Esto se debe a que hacen que la máquina funcione de una forma para la que no fue diseñada y, a juzgar por el trabajo que hace el lector de GD, al funcionar con estos juegos es muy posible que a no muy largo plazo pueda llegar a dañar el aparato, especialmente entre quienes suelen jugar durante varias horas sin parar. No por nada la primera versión del ya famoso "Utopia Boot CD" incluye en su interior un archivo de texto en el que estos "ingeniosos" muchachos aclaran que no se hacen responsables por las consecuencias que pueda llegar a causar el uso de este software o de las copias.

Después de haber visto funcionando algunas de estas copias, pudimos apreciar otros inconvenientes, como por ejemplo que muchos de ellos sólo nos permiten escuchar el sonido en modo "Mono", ya que el "Stereo" ha sido removido y en ninguna de ellas puede verse en un monitor de PC usando el VGA Cord, por más de que el original sí soporte esta función, como por ejemplo nuestro querido Soul Calibur entre otros tantos, que para nuestro asombro resultó no tener secuencia de presentación. Por otro lado, algunos de sus gráficos se veían pinchados y en lugar de la espectacular música a la que estábamos acostumbrados sólo encontramos pedazos de un tema que se repetía constantemente a modo de sustituto barato.

Otros títulos menos afortunados, como por ejemplo Resident Evil: Code Veronica, ni siquiera resultaron estar completos y terminaron colgándose luego de un rato de haberlos jugado.

En el caso de la primera versión de Virtua Tennis, la opción "Doubles" del modo "Exibition" parece haber sido eliminada sin previo aviso, ya que por más que aparezca en el menú principal, al elegirla el juego terminó colgándose una y otra vez sin remedio.

Por otro lado, mucha gente nos ha comentado a través de sus cartas de ciertos problemas y conflictos que han afectado los archivos grabados en sus VMU, asunto que no hemos podido comprobar todavía... ¡por suerte!

Ejemplos como éstos los encontrarán en cada copia que ande dando vueltas por ahí, ya que son muy pocos los títulos que ocupan menos de la capacidad que pueden almacenar los CD en los que se graban.



La primera sección del disco está en un formato CD-ROM y la pueden leer todas las lectoras de CD para PC. Normalmente se encuentran los legales y algunas fotos de arte del juego.

Un espacio en blanco sin grabar es el que separa la sección CD de la GD. Hasta el momento era la única barrera que hacía falta para que las copias no se pudieran realizar.

El área exterior es donde se encuentran los datos del juego. Bajo un formato de alta densidad llamado GD-ROM se archiva hasta 1 gigabyte de información y sólo es accesible con el lector de Dreamcast.



Space Channel 5

Seguramente muchos se preguntarán: ¿qué pasa entonces con los CD que no usan el formato GD como los compacts de música, o software como el disco de utilidades del Game Shark CDX, o el polémico emulador de PlayStation llamado Bleemcast!?

Bueno, la principal diferencia con estos formatos y los juegos truchos es que estos otros CD funcionan como lo que realmente son y no como sucede con las copias, que obligan a la máquina a leer un CD común como si se tratase de un GD, exigiéndole más de lo debido.

A esto se le suma el hecho de que las fábricas clandestinas que producen copias en Hong Kong y Taiwan por lo general usan compacts de bajísima calidad, ya se trate de copias o réplicas hechas por estampado, y esto tiende a sobreexigir todavía más a las máquinas. Si bien todavía ha pasado muy poco tiempo para determinar a ciencia cierta cuáles son los daños que pueden causar este tipo de copias, lo cierto es que por más que muchos lloren y pataleen diciendo que los juegos truchos no dañan al hardware, al leerlos la máquina funciona a un ritmo excesivo y tarde o temprano podrán comprobar personalmente qué tan cierto es todo esto.

Sin ir más lejos, el ejemplo más palpable que podrán encontrar es la copia de Space Channel 5, que a pesar de estar completo, exige a la consola más que ningún otro juego que hayamos visto y lo peor del caso es que, al leerlo de esta forma, la máquina no puede sincronizar el audio con el video, haciendo que las voces y las indicaciones del personajes salgan a destiempo, por lo cual jugarlo es extremadamente difícil, por no decir imposible.

Entre otras cosas, la desigual velocidad de transferencia que ofrece la copia de este juego también causa otros inconvenientes, como ser que la imagen parpadee con bastante frecuencia y eso sin mencionar el inusual ruido que hace al leer el cabezal del lector.

La próxima aparición del emulador Bleemcast! también aportó lo suyo a toda esta confusión y otra de las preguntas recurrentes es: ¿cómo puede ser que haya problemas usando copias en CD de juegos de Dreamcast, mientras que este emulador permitiría usar los CD de PlayStation en la consola de Sega?

Una vez más, la respuesta a esto es que este emulador no obliga a la Dreamcast a trabajar en forma excesiva al hacerla reconocer un formato como si se tratara de otro, además la cantidad de información que la consola tiene que leer de un juego de PlayStation es mucho menor que la de uno de

El disco original del Soul Calibur tiene una serigrafía mucho más elaborada y de una mejor calidad de estampado.

¿Con el sello de DC Comics?

Este es uno de los tantos estampados que se pueden encontrar en las réplicas truchas de los juegos de Dreamcast.

Dreamcast, cosa que esta máquina puede manejar con facilidad y lo mismo sucede con el CD del GameShark CDX.

A diferencia de la versión para PC de este emulador (se llama Bleem!), cada uno de los primeros cuatro Bleemcast! estará preparado para emular únicamente 100 títulos específicos de PlayStation que han sido probados a fondo para asegurar que no habrá problemas de ninguna clase, especialmente en lo que hace a la compatibilidad.

Con respecto a las copias de PlayStation, si bien no se sabe la respuesta que tendrán con este emulador, hay que reconocer que como los CD originales de la consola de Sony usan un formato muy similar al de los CD comunes, muchas de las copias que se ven en la actualidad son técnicamente fieles a los originales, por lo que incluso es posible que hasta lleguen a funcionar.

En nuestro país, el tema de la piratería en PlayStation es realmente algo que está totalmente fuera de control, en especial por la facilidad con la que se puede acceder a las copias, pero otro factor que aunque no todos lo sepan, también juega a favor de la piratería es que en Argentina prácticamente la totalidad de las consolas PlayStation que se venden en cualquier parte, ya vienen modificadas con el chip que permite que estas máquinas lean los juegos truchos.

El problema con este chip es que hay muchos juegos originales, como por ejemplo Dino Crisis, Resident Evil Survivor y muchos otros más, que están especialmente protegidos para detectar estos chips e impedir que puedan ser usados en una máquina modificada, lo que lamentablemente obliga a mucha gente que habitualmente prefiere los originales a recurrir a las copias, a menos claro, que consigan una máquina sin modificar.



Soul Calibur

Respecto a los CD de música, éste es un formato que el lector de la Dreamcast soporta normalmente al igual que la mayoría de los lectores de hoy en día, por lo que no hay ningún tipo de problemas.

Toda esta situación también está provocando que mucha gente que conoce poco y nada sobre el tema pueda llegar a pensar que los precios de los originales están bajando para tratar de competir con las copias (de hecho muchos nos lo han dicho en sus cartas), lo cual es una clara muestra de ignorancia, porque lo que realmente está pasando es que mucha gente que estaba tratando de hacer las cosas por derecha, trayendo originales de Dreamcast a precios más bajos de lo que normalmente habría que pagar al importarlos por cuenta propia, se ha visto seriamente amenazada por la aparición de las copias truchas y, además de dejar de traer juegos, no les está quedando otra alternativa que liquidar todo su stock a precios irrisorios para no perder lo que invirtieron.

Sin lugar a dudas, si esto sigue a este ritmo, pronto podrán ver cómo los originales sospechosamente baratos van desapareciendo y conseguirlos será cada vez más difícil y, por supuesto, costoso; porque nadie es lo suficientemente iluso como para intentar competir con los precios de una copia a medio destripar vendiendo juegos originales, y más aún si a la gente no le importa la calidad de lo que está comprando.

Sega anunció que se están haciendo modificaciones en las nuevas Dreamcast que estaban en producción y a su vez están distribuyendo a las distintas compañías que desarrollan juegos un nuevo sistema de arranque con el que el programita de "Utopia" quedará sin efecto, pero al parecer esto puede llegar a retrasar la salida de varios títulos importantes, con el fin de modificarlos con las nuevas protecciones.

Otro argumento bastante común entre aquellos que están a favor de la piratería es que gracias a las copias se están vendiendo más máquinas, lo que es muy cierto; pero lo que también es cierto, y tal vez no todos sepan, es que desde que se inventó la primera consola nunca una compañía ganó plata con la venta de equipos, porque siempre los costos de producción han sido superiores a los precios de venta de las máquinas.

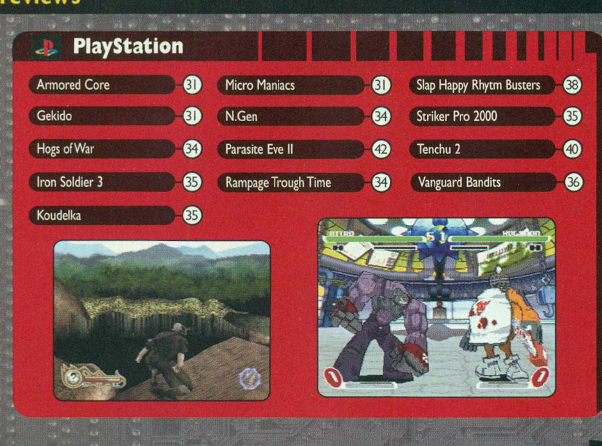
¿Y entonces, cómo hacen para recuperar semejante inversión? ...simple, con la venta de licencias a las compañías que quieren desarrollar juegos para la consola en cuestión, y en el caso de Sega también con los títulos que ellos mismos producen.

El verdadero problema es que muchas de las compañías que actualmente trabajan con Dreamcast (Capcom, por nombrar a alguna de las más importantes) ya han dado a conocer su preocupación, en especial porque los costos que implica el desarrollo de un juego en Dreamcast son muy superiores en comparación a los juegos de Play (que tampoco son baratos de producir) y, si esto de las copias llegara a desperdigarse por todo el mundo, podría generarse una situación en la que muchas de estas firmas dejarían de lado a la consola de Sega al ver que sus inversiones no producen. En consecuencia, todavía es muy difícil saber cómo terminará el asunto... si es que termina.

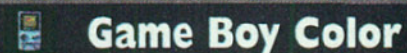
En fin... ya no queda mucho para decir, más que es una verdadera lástima que semejante truchada como lo son este tipo de copias pueda llegar a poner en peligro un mercado tan bueno como el de la Dreamcast, que en nuestro país ha mejorado y mucho, por lo menos hasta ahora.

Este problema sin dudas es una amenaza para todos aquellos usuarios de esta espectacular consola, que no quieren ver los títulos que tanto están esperando partidos al medio o con pedazos faltantes. Pero para que esta situación mejore hace falta que cambiemos nuestra mentalidad, ya que la facilidad con la que se puede acceder a juegos truchos en nuestro país ha acostumbrado a muchos a comprar todo lo que va saliendo sin mirar de qué se trata en lugar de ponerse a ver realmente qué es lo bueno. Si piensan un poco, ésta última no es una práctica muy común en el resto del planeta.

Seguramente después de esta nota se van a armar discusiones de todo tipo entre quienes están contra la piratería y quienes están a favor, pero el objetivo de esto no es el de meter miedo sino de decir las cosas como son realmente, así que esperamos escuchar sus opiniones... igualmente, y como siempre, la decisión sobre lo que corresponde y lo que no, está en cada uno de nosotros.



PlayStation



Game Boy Color

Nintendo 64

Dreamcast

Lo mejor del mes



Exite Bike 64



Red Dog

Los íconos de Next Level

PlayStation
- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- SHOCK / RUMBLE

Nintendo 64
- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADORES

Dreamcast
- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- BLOQUES DE MEM.
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) ¡Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) ¡Cuidado!
Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) ¡Corran!
Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.





PlayStation

Micro Maniacs

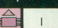


Por Maximiliano Ferzzola

Se podría decir que este Micro Maniacs, sin lugar a despectivismos, es una secuela no oficial de la saga Micro Machines. Porque, en realidad, es más o menos lo mismo. En vez de autitos ridículamente chiquitos acá manejamos tipitos ridículamente chiquitos. Las causas de dónde salen estos pequeñitos no están muy bien explicadas. Lo único que se nos muestra son probetas de laboratorio y a los pequeñuelos saliendo de ellas. Por lo tanto podemos presumir que son experimentos y toda esa bola. Salvo esta diferencia, tipitos en vez de autitos, el juego es casi idéntico a los anteriores. Las pistas conservan esa originalidad que caracterizó siempre la saga Micro Machines: bañeras, cocinas, fregaderos, etc. La jugabilidad cambió levemente, es lógico, no es igual el comportamiento de dos piernas al de cuatro ruedas ¿no? Los gráficos se pusieron relativamente acordes a los tiempos que corren, aunque no son ninguna maravilla, y cada personaje tiene truquitos bajo la galera a la hora de rebasar al contrario. Si te gustaron los anteriores, está garantizado que te va a gustar éste. Desgraciadamente, Micro Maniacs, a pesar de ser un buen juego, muy correcto, carece de ese factor que logra que lo juguemos una y otra vez luego de dos o tres partidas. Poco a poco el divertimento que nos pueda proporcionar este juego se convertirá en un tedio multimedial. A pesar de todos los personajes a elegir (más algunos ocultos), las cuarenta pistas y alguna que otra carrerita sobre un vehículo con motor, Micro Maniacs no logra enganchar demasiado. De todas maneras, si te gusta la saga al menos vale la pena curiosearlo.



Compañía / Distribución: Codemasters
Dirección de Internet: www.codemasters.com
Género: Carreras de tipitos

 1 a 2  1

Lo Mejor: Su parecido a Micro Machines

Lo Peor: Su parecido a Micro Machines

65%

PlayStation

Gekido



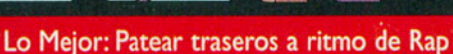
Por Maximiliano Ferzzola

Ahhhh... ¡Me encantan estos juegos machaca cráneos sin sentido! Y éste es el mejorcito de los últimos tiempos. Siguiendo la premisa establecida por Double Dragon, Final Fight, Street of Rage, etc viene este Gekido a movernos el suelo luego del decepcionante Fighting Force. Con unos gráficos que rozan lo perfecto, una jugabilidad muy acertada, un sistema de combos espectacular y un sonido envolvente y frenético, Gekido ya ganó un lugarcito en mi estante de juegos. Porque puede no ser la séptima maravilla del mundo, pero en lo suyo es genial. La cosa transcurre en el 2001, cuando tendremos que salir a la búsqueda de un antivirus para salvar al mundo y de paso estropear algunas caras por el camino. Varios personajes a elegir, cada uno con su técnica de lucha para surcar diez rabiosos niveles llenos de piñas y violencia gratuita, solo o acompañado por un amigo. Además, podemos encontrar algunos niveles extras, personajes escondidos y una opción llamada Arena donde pueden pegarse hasta cuatro jugadores para ver quién se la banca más. Las peleas transcurren ya sea en la calle, en el barrio chino, en el Subte, en la Marina, etc. y cada nivel está acompañado por las melodías de Fat Boy Slim y Apartment 26, dos conocidas bandas de Rap yanquis. El único problema evidente es que si no te gusta el género, jugarlo solo puede resultar un poco aburrido. Pero si pegás palos a los malosos de turno acompañado por amigos, la cosa ya se vuelve más entretenida. Este es el juego ideal para cuando vienen compañeros de aventuras a casa y te dicen "che, ponete un jueguito". Lógicamente, no les podés poner juegos que exijan tanto tiempo como un Metal Gear o un Final Fantasy VIII, entonces sacás Gekido y le decís "¿Te la bancás, chabón?" y, si se la banca, no queda más por hacer: ¡a patear traseros se ha dicho!



Compañía / Distribución: Gremlin Interactive / Interplay
Dirección de Internet: www.interplay.com
Género: Arcade de peleas

 1 a 4  1 



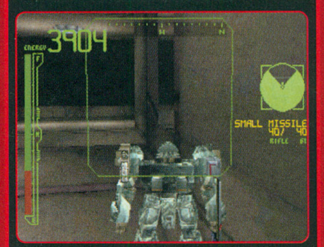
Lo Mejor: Patear traseros a ritmo de Rap

Lo Peor: Jugarlo solo y otros detalles menores

75%

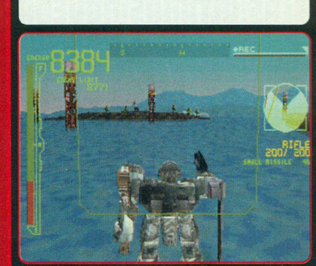
PlayStation

Armored Core



Por Maximiliano Ferzzola

¡Más Mechs para la querida Play! ¿No serán muchos ya? Porque la tercera parte de la saga Armored Core, en este caso Master of Arena, no es más que un choreo descarado. Totalmente idéntico al anterior en todo aspecto. Los gráficos, incluso, son muy similares a los del primer título de la saga (de esto ya hace un par de añitos) y los sonidos son así de mediocres. En Armored Core personificamos a un Mercenario Raven que tiene un Mech. Como a todo mercenario, se nos asignan misiones que tendremos que ir cumpliendo para ganar platita y así mejorar nuestro Mech. Mejorando nuestro Robot, se nos asignan misiones más difíciles, pero también más lucrativas para ganar más platita y así seguir mejorando nuestro Mech. Además tenemos la posibilidad de competir en las Arenas contra otros de estos robotes y ganar más plata... ¿a que no saben para qué? Lo único destacable es la cantidad de piezas que tendremos a disposición para mejorar el coso grandote éste; son tantas que cabe la posibilidad de que no existan dos Mechs iguales sobre la tierra. Además este juego, como el anterior, permite el uso del Link Cable para conectar dos Plays y jugar contra algún amiguillo fierrero. Después, salvo que esto de los Mechs te fascine, es bastante aburrido. Las misiones son como un somnífero un viernes a la noche (¿o será porque anoche no dormí?) y las batallas en las Arenas son lo suficientemente confusas como para marear. Pero bueno, si todos los fines de semanas ves Robotech por el Magic, tenés todos los juguetitos a escala de Evangelion, leés Nuke y tu sueño es pilotar uno de estos fierros humanoides, supongo que el juego no te va a desagradar tanto como a mí.



Compañía / Distribución: From Software
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Acción

 1 a 2  1 a 6

Lo Mejor: La cantidad de piezas para armar el Mech

Lo Peor: Los gráficos, los sonidos... medio aburrido

55%







VENTAS POR MAYOR Y MENOR
BOOSTERS - ALBUMES
TODO EL MERCHANDISING

NINTENDO 64

TENEMOS LOS MEJORES JUEGOS



CLUB NINTEND
DEL USADO

Trae tu cartucho usado de Nintendo o Game Boy y te lo tomamos en parte de pago por otro

POW



PLAYSTATION

TODO EN ACCESORIOS, LAS ULTIMAS NOVEDADES Y MUCHO MAS!!!

YA LLEGARON LAS FUNDAS PARA GUARDAR TUS CD'S! (TAMBIEN POR MAYOR)

TENEMOS TODO PARA SEGA Y FAMILY!!!

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)



AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZ
ABIERTO DE LUNES A
E-MAIL: CONTACTO
NUEVA DIRECCION DE INTERN


RECIBIMOS LOS ULTIMOS ACCESORIOS PARA TU GAMEBOY COLOR!
PLAYSTATION2
LOS ULTIMOS JUEGOS DE LA NUEVA CONSOLA DE SONY!
SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TITULOS!!
RACING WHEEL
DOUBLE SHOCK
VOLANTE EXCLUSIVO DE POWER GAME!!
WER ®
A L L
SIEMPRE MAS
GRAN VARIEDAD DE FIGURAS
VENI Y SORPRENDETE!
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS
A ONCE) - CAP. FED. - TEL: 4865-8178
SABADOS DE 9 A 20 HS.
@POWERALL.COM.AR
ET: WWW.POWERALL.COM.AR



PlayStation



PlayStation



PlayStation

N.Gen Racing



Maximiliano "Top Gun" Ferzzola

¡Por fin algo original en el mercado! En N.Gen R. estamos, nada más ni nada menos, que al comando de poderosos aviones en una carrera por la gloria. Y N.Gen R. une lo mejor de ambos mundos. Por un lado un correcto simulador aéreo, por el otro, un juego de carreras perfecto y bastante estratégico. N.Gen R. cuenta con dos modos, el Arcade y el N.Gen. En el Modo Arcade corremos una carrera tras otra, sin que nos importe eso de andar metiéndole cosas al avión para que tire más. El modo N.Gen es más completo, en él debemos comprar un avión y, con las ganancias que saquemos de las carreras, ir mejorándolo para futuros triunfos. Podemos vender las partes, para cambiarlas y comprar otras mejores, o directamente vender el avión entero para comprar otro más chapa. Gráficos impecables, una sensación de velocidad única y una banda de sonido marchosa industrial genial hacen de ésta una experiencia única. Además, hay dos modos de control: el Arcade y el Pro, siendo este último el más realista pero también el más difícil de controlar. En total son catorce las pistas a correr; cabe destacar que no es una cifra para nada despreciable y, en cada una, hay varias opciones de vuelo, lo que logra que N.Gen R. sea un juego de lo más extenso y variado. Un fichín de carreras como pocos, que seguramente hará las delicias de los fanáticos del género. Pero bastante difícil también, por eso solo es recomendable para expertos o pacientes, porque sino la que va a volar es la PlayStation por la ventana, ya que a pesar de todas sus virtudes N.Gen Racing puede resultar muy frustrante.



Compañía / Distribución: Curly Monsters / Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Carreras de aviones

1 a 2 | 1

Lo Mejor: La sensación de velocidad, la música

Lo Peor: ¿Es medio difícil o yo soy muy malo?

80%

Hogs of War



Por Maximiliano Ferzzola

¡Y yo que pensé que los chanchos para lo único que servían era para la cena de Navidad! Pero no, también sirven para los videojuegos. Porque este Hogs of War, de los muchachos de Infogrames, claramente inspirado en el clásico Worms, es una joyita, pipí-cucú, nunca taxi. ¡Y sobre todo, divertido! Divertidísimo.

El sistema de Chanchos de Guerra es el siguiente: Estamos al control de un comando chancheril contra otro comando chancheril. El combate es por turno, cada cerdo tiene cierto tiempo para realizar sus acciones o moverse en el mapa. Acabado el tiempo, o hecha la acción, es turno de un puerco del comando contrario. Los chanchos en un comienzo son novatos, pero a medida que vamos cumpliendo pantallas se nos asignan puntos a repartir entre estos puercos soldados y así poder especializarlos en diferentes áreas. Veinticinco áreas a conquistar, 40 armas a usar, un modo multiplayer en el que pueden competir hasta cuatro jugadores y muchos etc. Hogs of War es una de esas delicias (y no por el sabor al cerdo asado) que se encuentran cada muerte de obispo, por su originalidad, frescura y por lo divertido y adictivo que resulta a pesar de las horas de juego. Como broche de oro, consta de montones de frases digitalizadas que los chanchitos pronuncian al morir o matar, todas graciosísimas y que por lo general no se repiten demasiado: "Welcome to my world of pain" (al disparar) o "I shouldn´t be here", "¡It´s just an Scracth, Sir!" (al morir miserablemente) son algunas de las divertidísimas líneas que estos chanchos chillan. Una maza este juego. Uno de los recomendados del mes.



Compañía / Distribución: Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Estrategia por turnos

1 a 4 | 1

Lo Mejor: Me divertí como nene con juguete nuevo

Lo Peor: Falta para Navidad

85%

Rampage Through Time



Por Santiago Videla

Después de la aparición del último título de esta serie, que por cierto estuvo bastante lejos de llegar a ser un clásico, todo hacía parecer que éste era el fin de la serie Rampage... grave error.

Aunque parezca mentira, hace muy poco la gente de Midway ha lanzado un nuevo título (esperemos que este sí sea el último) de esta ya vapuleada serie, en el que una vez más tendremos como protagonistas a varios descontrolados mutantes, con los que una vez más tendremos que hacer lo mismo de siempre... derribar edificios y lastrarnos a cada transeúnte que se cruce en nuestro camino.

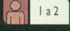
Esta vez, como novedad, podremos elegir un nuevo personaje que acompañará a los recontra conocidos y reciclados protagonistas de las versiones anteriores, pero momento, porque eso no es todo.

Otra de las novedades de este juego con respecto a los anteriores Rampage es que en todo momento habrá tres personajes en pantalla dándole a todo lo que se mueva y los que no estén siendo controlados por un jugador serán guiados por la máquina, con lo que el descontrol se multiplica por 3 y lo peor del caso es que por lo general nuestros molestos compañeros optan por darnos un par de bifes, cosa que resulta bastante irritante. Además de esto, Rampage Through Time tiene una serie de minijuegos bastante básicos que a decir verdad no aportan mucho, por más variados que sean... en fin.



Compañía / Distribución: Midway
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Acción / Arcades

1 a 2 | 1



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Es lo mismo de siempre



41%

PlayStation  PlayStation  PlayStation

Striker Pro 2000



Por Diego Vitorero

Después de Winning Eleven y Ronaldo V-Football, podemos considerar a Striker Pro 2000 como otra opción más que interesante para satisfacer nuestras ganas de fútbol. Ya que entre las versiones de PlayStation y Dreamcast hay diferencias sólo en los gráficos y algo en el sonido, este Final Test es válido para las dos consolas. SP2000 cuenta con nueve modos de juego, algunos listos para usar, pero hay otros en los que tendremos que pasar un cierto objetivo para poder habilitarlos, como por ejemplo el de ganar un certificado como entrenador del equipo. Esto se puede hacer desde la sección de entrenamientos, sólo hay que demostrar lo mucho que sabemos realizando todo tipo de técnicas entre las cuales podemos citar los tiros desde el punto del penal, tiros libres y algunos otros que serán más complicados a medida que los vayamos pasando. Es una verdadera lástima que no cuente con las licencias oficiales, los nombres de los equipos y de los jugadores no son los reales, pero aun así no es algo que le quite dinámica y emoción a los partidos. Algo que puede llegar a sacarnos de las casillas es cuando queremos convertir un tanto, hay veces en las que estamos a una mínima distancia del arco, pero el arquero (no sabemos cómo) se las ingenia para llegar antes que la pelota cruce la línea de gol. Si no fuera por algunos descuidos se podría decir que SP2000 es un fiel competidor de la serie FIFA, de EA Sports. Es entretenido y por momentos brinda buen fútbol.



Compañía / Distribución: Rage Software / Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Arcade de Fútbol

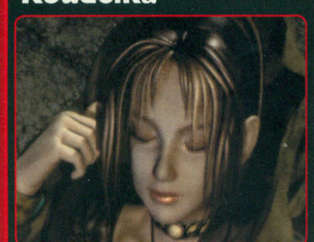
1 a 2 | 1 | 79%

Lo Mejor: Modos de juego

Lo Peor: Es un poco difícil. No tiene las licencias oficiales

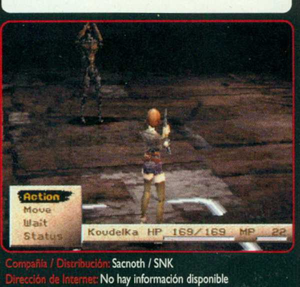
76%

Koudelka



Por Maximiliano Ferzzola

¡Y nos siguen llegando híbridos a la editorial! Que no por eso dejan de ser divertidos ¿eh? Koudelka es una especie de juego rara y, de a ratos, original. Con pizcas de Final Fantasy VII entreveradas con elementos claramente inspirados en Parasite Eve. Realmente es uno de los juegos más extraños que hemos tenido la oportunidad ver. Con cosas a lo Survival Horror, pero al estilo rol. O sea, a los zombies y demás bichejos del infierno no se los mata con un tiro en tiempo real(como en los Residents), sino al comenzar un encuentro pasamos a un tablero donde el combate es por turnos. Los encuentros son aleatorios, lo que a mi manera de ver ya le resta unos puntos a la cosa. ¡Aburren! Y las peleas son por turnos sobre una grilla cuadriculada que regula los movimientos. Corre el año 1898 y Koudelka empieza a escuchar unas voces en su cabeza que la llevan a investigar un antiguo monasterio. Edward Plunkett, un ladrón de baja monta, se encuentra con Koudelka quien le salva la vida y juntos se proponen investigar qué catzo pasa adentro de ese supuesto lugar sagrado. En el camino ambos conocen a un cura llamado James O'Flaherty quien, muy a su pesar, también se une al grupo. Un juego lleno de misterios, monstruos de diseño y animaciones baratas con tiempos de carga ridículos. En lo que a gráficos refiere, salvo las acostumbradas FMV, la cosa no es demasiado ostentosa. La jugabilidad por tiempos resulta escasa y las animaciones de los personajes son lo más correcto, sin ser brillantes. Además, los pocos Save Points que se pueden encontrar lo vuelven medio repetitivo. De todas maneras, la rareza del título obliga a los fans del terror, de los RPG y del survival horror a echarle un vistazo.



Compañía / Distribución: Sacnoth / SNK
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: RPG

1 | 1

Lo Mejor: Es todo muy extraño, las peleas de los protagonistas

Lo Peor: Lo suficiente como para pensarlo dos veces

62%

Iron Soldier 3



Por Maximiliano Ferzzola

¡Atención Mechs Lovers! Llegó Iron Soldier 3... y si bien no es lo que uno esperaba, alcanza para saciar la sed de destrucción de la mayoría de los Otakus argentinos. En Iron Soldier 3 tomamos el control de un Mega Mech, de esos con toda la pulenta, en una serie de misiones militares y todo en primera persona. Los gráficos son correctos y los sonidos una basureada. De todas maneras, Iron Soldier 3 tiene ese que sé yo que lo hace adictivo para los que disfrutan de estos robots gigantes y de la destrucción masiva. Los escenarios son gigantes y completamente en 3D. Lo más interesante de todo es que cada uno de los edificios puede ser destruido. Esto, aunque es un detalle a agradecer, muchas veces puede desviarnos del objetivo principal de la misión (que muchas veces es defender esas edificaciones). Otro punto a favor, o en contra, depende como se vea, es que NUNCA terminamos de acabar con todos los enemigos en la pantalla y las municiones son contadas. Así que eso de: "Ahhhhh, destruyo a todo y a todos y después me dedico a lo mío" aquí no va. Lo que nos obliga a desplegar una estrategia correcta. Creo que esto es uno de los puntos a favor de Iron Soldier 3, porque para Shotter 3D le falta. Entonces ese elemento estratégico le agrega algo que no podemos encontrar en ningún otro. Las opciones multiplayer son más que interesantes, el cooperativo, en particular, está muy bueno. Los controles son muy simples aunque engorrosos. Más de una vez nos van a empalmar porque no podemos darnos vuelta a tiempo. En definitiva, Iron Soldier 3 no es ninguna maravilla, pero si la onda de los Mechs estratégica te va, seguramente éste es tu juego.



Compañía / Distribución: Eclipse Software / Telegames, Inc.
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade 3D



Lo Mejor: Lo sesudo que puede resultar

Lo Peor: La jugabilidad y los sonidos

62%



PlayStation

Game Boy Color 

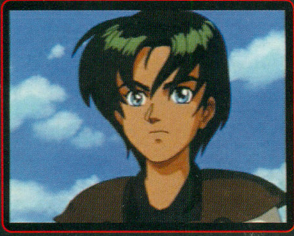
Dreamcast 

Vanguard Bandits

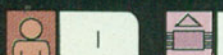


Por Maximiliano Ferzzola

Vanguard Bandits es el ejemplo perfecto de cómo un juego puede ser salvado de la mediocridad con un buen trabajo en la historia. Sin el empeño que pusieron los programadores en dar un toque único en lo referente al manejo de diálogos, Vanguards Bandits seguramente hubiese sido un juego del montón. Con la misma premisa que Final Fantasy Tactics o Front Soldier 3, estrategia por turnos en un terreno separado en cuadros de movimiento, Vanguards Bandits entretiene de entrada con unos diálogos irresistibles y la dosis justa de historia entre batalla y batalla (que en más de un juego puede ser abrumadora si no nos gusta de qué la va). Se le puede criticar muchas cosas a este Vanguard Bandits, sus gráficos son bastantes simplones y los sonidos no se destacan en absoluto, pero llega cierto punto en que eso ya no importa ¡porque realmente la estamos pasando bien! El juego está ubicado en una pseudo Era Medieval en donde los Mechs mecánicos son cosa de todos los días. Bastion, nuestro protagonista, debe traer la paz al continente y para eso deberá encontrar el UltraGunner, un Mech re grosso, que es el legado de su padre. Un juego muy entretenido, y más si entendés inglés, te gusta la ironía y disfrutás del género.



Compañía / Distribución: Working Design / Human Entertainment
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Estrategia por turnos




Lo Mejor: La historia, los diálogos

Lo Peor: Bastante simple gráficamente

78%

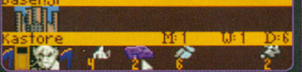
Heroes of Might & Magic



Por Maximiliano Ferzzola

La franquicia Might and Magic se destaca, más que nada, por la cantidad de productos épico fantásticos para los usuarios de PC. Últimamente, 3DO, la responsable de dicha marca, ha estado desarrollando algunos productos Might and Magic para consolas, pero jamás me imaginé que podría ver desde la pantalla de mi pequeño Game Boy Color un producto como Heroes of Might and Magic. Pensé que un juego tan complicado como Heroes jamás podría salir en una pantalla tan pequeña como la del Game Boy. ¡Y no me equivoqué! Un juego tan complicado como Heroes jamás debería haber salido en una pantalla tan pequeña como la del Game Boy. Y más que nada por la interface que utiliza. Para nada intuitiva y complicada de manejar. Heroes of Might and Magic es un juego de estrategia por turnos en donde debemos comandar, justamente, héroes, cada uno con su ejército y habilidades. Las batallas, también por turnos, sumadas al manejo estratégico que debemos hacer de los recursos que vayamos encontrando para hacer nuestro castillo más pulenta, le daban ese gustito místico que hizo la saga un clásico entre clásicos. Pero inevitablemente, y a pesar de que la conversión es bastante buena, se queda en el camino. Los gráficos son bastante elementales, los sonidos medio grasas y, lo peor de todo, la interface imposible de usar si no se conoce los títulos anteriores. De todas maneras, aquellos que hayan disfrutado de la saga desde sus PC encontrarán en este Heroes un producto satisfactorio. Recomendaría a los demás abstenerse, ya que además de complicada, en la interface es todo demasiado pequeño como para enterarse qué hacer. Si se lo compran y no lo entienden, ¡recuerden al Dr. Indiana Smith! Él seguramente la tiene re-clara.





Compañía / Distribución: KnowWonder / 3DO
Dirección de Internet: www.3do.com
Género: Estrategia por turnos



Lo Mejor: La conversión es bastante buena

Lo Peor: La maldita Interface

65%

Evolution 2

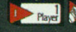


Por Maximiliano Ferzzola

Y bueno... ¿qué se la va a hacer? Ya estoy cansado de protestar en contra de los juegos mediocres y poco inspirados. ¡Y más cuando tienen maravillas técnicas como Evolution 2! Que, con un poco de talento creativo, podrían haber sido aprovechadas para crear un clásico de aquellos. Veo en este momento, a pesar de claras excepciones, al mundo de los videojuegos como el mundo del cine yanqui. Le ponen FX a todas las películas y se olvidan que los FX son solo un complemento y no la atracción principal. La falta de creatividad es un atenuante humano que seguro nos va a llevar a la perdición eterna y extinguirá todo lo conocido por su falta de provecho (¡Faaaa! ¡no será mucho?). Zombies multimediales con la misma fórmula que se repite una y otra vez en nuestras cabezas. Claro, una fórmula cada vez más adornada con las nuevas tecnologías, pero que viene siendo contada por generaciones pasadas desde que el tiempo es tiempo. Evolution 2 es una irónica involución en los RPG. Lo que consiguieron juegos como Vagrant History, juegos como éste lo tiran por la borda volviendo siempre a lo mismo. Evolution 2 es gráficamente genial, con unos sonidos más que pasables y unas musiquitas pegadizas... y hasta ahí llega. Lo demás ya lo conocemos todo. Más de lo mismo, una historia escuchada miles de veces, un sistema de batalla cuadrado y por turnos, explorar aburridos dungeons para acumular ítems y hacernos más poderosos, subir de nivel, etc, etc. O sea, es un RPG bien cuadrado con un brillante apartado técnico, que no aporta absolutamente a nada a la "Evolución" del género, sino todo lo contrario, atenta contra el género mismo por su falta de creatividad. ¡Atentos, humanos, éste es el comienzo del fin!



Compañía / Distribución: ESP / Ubi Soft
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: RPG





Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: La clara involución de todo lo conocido

55%

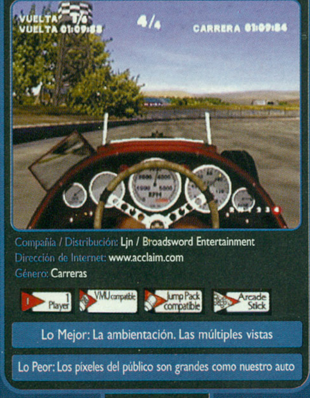
Dreamcast 

Spirit of Speed 1937



Por Rodolfo A. Laborde

Acá no hay Williams ni motores Honda. Los autos que compiten en Spirit of Speed son Alfa Romeo, Napier-Railton, Union, Bugatti, Duesenberg, Miller. ¿No los conocen? Quizás sea porque los creadores de este título originario de la PC supieron darle al juego una vuelta de tuerca que muchos jamás se hubiesen imaginado: como su título lo indica, en Spirit of Speed volvemos a la época del chueco Fangio y, claro, a los autos de la década del 30. Si bien el juego no tiene lo que se dice una velocidad de aquellas, hay otros factores que hacen que este título de Acclaim sea interesante. Primero que nada, su precio. En EE.UU. ronda los 20 dólares. Eso implica que en Argentina no debería costar mucho más del doble. ¿Interesante, no? Sigamos: Hay que tener sumo cuidado en todo lo que respecta a la mecánica de nuestra saeta porque, de no ser así, nos vamos a quedar seguramente sin caja de cambio o con algún otro problema que nos arruinará la carrera. También tendremos que cuidar las gomas del vehículo -que se gastan más rápido si nos salimos de la pista o si le metemos mucha pata- y llevarlo cada tanto a boxes para que se las cambien de ser necesario. Las carreras son largas y los circuitos lo son aún más. Spirit of Speed, como todo buen juego de PC, cuenta con un gran surtido de opciones para adecuarlo al gusto de cada uno. Cabe también destacar el laburo que se tomaron para crear la ambientación adecuada: los trajes de la época, la música y hasta las especificaciones y características de cada uno de los autos que competían por esos tiempos. Otro interesante título para tener muy en cuenta.



Compañía / Distribución: Ljn / Broadsword Entertainment
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Carreras

1 Player · VMU compatible · Jump Pack compatible · Arcade Stick

Lo Mejor: La ambientación. Las múltiples vistas

Lo Peor: Los píxeles del público son grandes como nuestro auto

70%

Dreamcast 

Gauntlet Legends



Por Santiago Videla

Con un impresionante e inesperado éxito muy especialmente en su versión de salón, este espectacular juego de acción ya tiene versiones para casi todas las consolas existentes y, en su edición más reciente para Dreamcast, la gente de Midway se mandó una excelente conversión. Gracias a un par de detalles adicionales ha logrado incluso superar al original.
Al igual que en la versión de salón, este nuevo Gauntlet Legends que hasta 4 personas puedan jugar al mismo tiempo en forma cooperativa con los 4 clásicos personajes, que son: Un arquero, un mago, un guerrero y una amazona, a lo largo de una enorme variedad de escenarios repletos de objetos y niveles ocultos, que nos ayudarán a conseguir más experiencia para subir el nivel de nuestros personajes.
Además de sus excelentes gráficos, en Dreamcast, este juego tiene un par de agregados que son exclusivos de esta versión, como por ejemplo 4 nuevos personajes: Un caballero, una hechicera, un enano y un arlequín. Por otro lado también hay una serie de nivele nuevos y ocultos, que fueron especialmente hechos para Dreamcast y que no existen en ninguna otra versión, lo que lo hace todavía más interesante. A pesar de que Gauntlet Legends es un juego con un estilo bastante simple, resulta extremadamente adictivo en especial si lo jugamos entre varios, y encima es largo como para mantenernos enganchados un buen rato, lo que lo convierte en una opción para tener muy en cuenta.



Compañía / Distribución: Midway
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Acción / Arcades

1-4 Players · VMU compatible · Jump Pack compatible

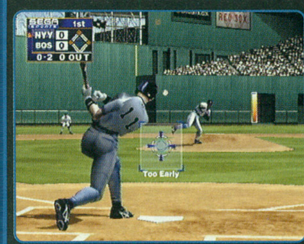
Lo Mejor: Es muy adictivo

Lo Peor: A veces pierde velocidad al jugar de a 4

78%

Dreamcast 

World Series Baseball 2K1



Por Diego Vitorero

Amo el béisbol, siempre lo amé (aun antes de amarlo) y siempre lo amaré. Pero tengo que decirlo, me tengo que confesar con alguien, ya no lo soporto más. He sido engañado como un niño. Tanto era lo que esperaba por este juego que, cuando todos me decían que iba a ser una pizza, yo no les creí y dije que estaban todos equivocados, que nadie sabía nada. Ahora me tengo que comer mis palabras y bancarme que todos me señales con el dedo como "El tonto que se deja llevar por su fanatismo beisbolístico".
No me explico como la gran "S" se pudo despachar con un juego de tan baja calidad después de haber producido otros tan buenos como NFL 2K, NBA 2K y el excelente NHL 2K. Tiene unos gráficos alucinantes, los jugadores parecen recién saliditos de la tele, con movimientos espectaculares, pero la jugabilidad y la inteligencia artificial, que son una de las cosas más importante en este caso, son una cargada. Entre las opciones de juego están las clásicas y necesarias, por ejemplo la de jugar una temporada clásica de 162 partidos, entre otras, o un partido de exhibición. ¿Y el prometido Home Run Derby donde está? ¡Hey!, Sega, ¿Dónde está? Si queremos configurar el juego a nuestro justo estamos fritos, más allá de que se tendrán que comprar otro VMU para salvar el juego ya que cada save ocupa 120 bloques de memoria. Lo único que podemos personalizar es el nivel de dificultad, el sonido, la cantidad de entradas para el partido y elegir entre las tres cámaras disponibles. Si te arrepentiste, alpiste, no es posible cambiar nada una vez comenzado el partido. ¡Ahora con su permiso me voy a jugar con mi Barbie, esto no lo aguanto más!



Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Béisbol

1-4 Players · VMU compatible

Lo Mejor: De la bronca no se me ocurre nada

Lo Peor: Strike 1, 2, 3, you're out

59%

Dreamcast

Dreamcast

Dreamcast

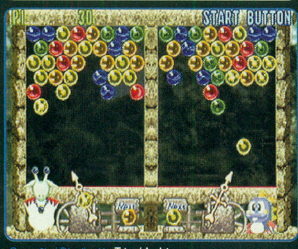


Bust-a-Move 4



Por Santiago Videla

También conocido como Puzzle Bobble 4, ésta es la primera versión de esta serie que hace su aparición en Dreamcast y a pesar de que los cambios que ha sufrido con respecto a los títulos anteriores no son de lo más impresionantes, tiene una muy buena variedad de opciones para enganchar a cualquiera que quiera ejercitar el bocho un rato. En sí, su estilo es idéntico al de sus antepasados y, como principal novedad, este juego introduce el uso de poleas sobre las que se enganchan las esferitas de colores que tenemos que ir eliminando y al desbalancearse el peso de uno de los dos extremos, las esferas del lado más pesado bajan, agregándole algo más de dificultad a este inocente jueguito, que de sencillo no tiene mucho que digamos. Además de los conocidos modos para uno y dos jugadores, Bust-a-Move 4 tiene una serie de opciones que nos permite desafiar a varios personajes controlados por la máquina y, en caso de que esto no sea suficiente, hasta podremos editar nuestros propios niveles y luego grabarlos en el VMU. Este juego también nos da la posibilidad de elegir distintos personajes y en el modo para varios jugadores cada uno de ellos tiene algunas habilidades especiales que usarán para estorbar al contrario. A pesar de tener casi los mismos gráficos que las versiones anteriores, este juego es sumamente adictivo y como su costo es relativamente menor al de otros títulos, puede ser una opción muy interesante para pasar el rato con algunos amigos.



Compañía / Distribución: Taito / Acclaim
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Ingenio



Lo Mejor: Es recontra-adictivo

Lo Peor: No aporta muchas novedades

72%

Ecco The Dolphin



Por Diego "Flipper" Vitorero

Ecco, el delfín defensor del futuro, llegó a la nueva consola de Sega. Muchos seguramente recordarán las andanzas de nuestro amigo acuático en épocas cuando el juego era de plataformas en 2D. Ahora, aprovechando todo el poder de la Dreamcast, reaparece para convertirse en el salvador de la Tierra, después de 500 años de paz y hermandad en el siglo XXX, y sigue resultando tan original como al principio. A lo largo del juego tendremos que avanzar a aletazo limpio hacia el objetivo final a través de un número de misiones. Como Ecco es un mamífero, cada tanto tiene que subir a la superficie a tomar aire. Si no lo hacemos nos ahogaremos o seremos comida de tiburones. Nuestros amiguitos delfines nos enseñarán a defendernos de los depredadores que asechan las aguas de la Isla del Guardián por medio de golpes que Ecco puede apropincuarles. Por momentos la dificultad roza lo imposible, y lo que más bronca da es que sólo se puede salvar el juego una vez cumplido un objetivo; no podemos guardar la partida antes de completar las metas. En lo que a diseño y gráficos se refiere, Ecco The Dolphin rebalsa calidad por todos lados. ¡Los desplazamientos del delfín son tan realistas que el pez parece estar vivo dentro del televisor! Detalles que bajo el agua serían difíciles de reconocer pueden ser vistos sin problema, como el reflejo del sol que penetra en las calmas aguas caribeñas o los coloridos cardúmenes nadando entre algas y corales. Las texturas en general, y la profesionalidad con la que todo está echo, es algo realmente digno de destacar. Muy recomendado este pescao.

Compañía / Distribución: Appaloosa Interactive
Dirección de Internet: www.eccothedolphin.com
Género: Aventura submarina





Lo Mejor: Gráficos. Jugabilidad

Lo Peor: Por momentos es algo difícil

84%

4 Wheel Thunder



Rodolfo A. Laborde

¡A la perinola! No sabía que las camionetas con esas gomas enormes pudiesen ser tan veloces.
4 Wheel Thunder tiene uno de los frame rates más altos de todos los juegos de carreras para Dreamcast. Sí, mucho más que Sega Rally 2 (bueno... puede que el ejemplo no haya sido el mejor). En este juego hay que ir ganando en los diferentes circuitos, para poder usar después nuevos vehículos, acceder a otras pistas y a otros tipos de competencias. Parece fácil... pero no lo es tanto. Pero no desesperen, que durante las carreras contaremos con una ayudita: unas cápsulas (boost), de color azul o rojo, que nos darán más potencia que los autos de la trilogía MadMax. La suspensión de cada uno de los vehículos es simplemente alucinante y está exquisitamente lograda. Tanto que jugar a este título de Kalisto sin el Jump Pack es un pecado. Infaltables los modos Practice, Arcade y Championship. Pero el equipo de programadores de Kalisto no se quedó dormido en los laureles y a estos modos les agregó algunos otros que le dan un toque extra a 4 Wheel Thunder: el modo bomba y la carrera de los globos (no suenan muy buenos que digamos pero créanme, están bárbaros para jugar de a dos). En fin, no son todavía muchos los juegos de carreras de autos existentes para Sega Dreamcast, pero entre lo que hay, 4 Wheel Thunder es sin duda uno de los mejorcitos. No es que aporte algo nuevo al género precisamente, pero lo que tiene está muy bien hecho. Recomendado para los fans de los juegos de carreras.



Compañía / Distribución: Kalisto Entertainment/ Midway
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Carreras





Lo Mejor: La velocidad, las pistas

Lo Peor: Tiene una sola vista en tercera persona

73%



Slap Happy Rhythm Busters

Por Santiago Videla

Oh! sorpresa la que tenemos por aquí... ¿quién se hubiera imaginado que un juego con este nombre podría haber llegado a estar medianamente bueno?... a decir verdad no lo sé, pero por lo menos yo no me lo veía venir ni ahí.

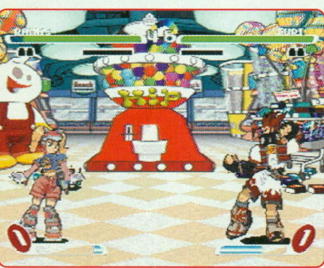
Lo cierto es que con un par de ideítas bastante novedosas, para lo que son los juegos de pelea que normalmente vemos en Play y aprovechando al mango todo lo que todavía puede dar la vieja y querida máquina de Sony, la gente de Ask y Polygon Magic han logrado asombrarnos con un título que no por casualidad está arrasando con las ventas en Japón.

Mueve esa cintura, oh yeah baby!... mientras te bajo los dientes

Es bien sabido que hoy en día dos de los géneros que más furor están causando entre los ponjas son los juegos de pelea y los de música, y partiendo de esa base la gente de Polygon Magic pensó en hacer un experimento haciendo un juego de pelea con algunos toques de juegos musicales tipo Dance Dance Revolution y semejantes.

El resultado es esto que tenemos aquí y realmente creo que ni ellos se imaginaron que este juego iba a terminar siendo semejante éxito, así que vamos a ver cómo viene la mano.

En líneas generales, éste es un juego de pelea que combina escenarios en 2D, dibujados a mano, con personajes poligonales hechos en 3D, todo esto con un estilo muy onda animé, que al igual que títulos bastante conocidos como los Street Fighter EX o los Rival Schools, se juega en 2D.





Con un surtido de personajes de lo más variado, que va desde algunas minitas muy coquetas hasta los más bizarros bicharracos, este juego tiene todo lo necesario para enganchar a los fanáticos del género, especialmente a los que prefieren los juegos 2D.

Su jugabilidad y casi todos sus movimientos y ataques especiales están prácticamente calcados de cualquier juego de Capcom, pero la gran diferencia está en lo que vendrían a ser los famosos Super Combos. Al igual que en la mayoría de estos juegos, cada uno de los personajes tiene una barra que indica el nivel de los Super Combos que podemos hacer, que irá subiendo a medida que vayamos atacando... hasta aquí, esto no es ninguna novedad.

Lo interesante del caso es que cuando logremos cargar esta barra a su máximo nivel, podremos hacer un golpe especial que activará un extraño modo de Super Combos, en el que tendremos que ir siguiendo una secuencia que va al ritmo de la música al mejor estilo de los juegos de Bemani y a medida que vayamos acertando los movimientos que la máquina nos vaya mandando, nuestro personaje irá dándole a su rival toda clase de golpes.



Si en una de ésas llegamos a acertar todos los golpes, veremos una secuencia especial y además nuestro oponente recibirá una severa golpiza que lo dejará al borde de ir al hospital. Además de los conocidos modos para 1 ó 2 jugadores, también tenemos una opción llamada DJ Practice, en la cual podremos practicar este tipo de combos y además nos servirá para habilitar algunas de las opciones del juego.

Otra de las grandes sorpresas de este título son sus gráficos y muy especialmente los modelos y la animación de cada personaje.

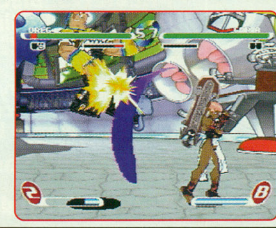
Los modelos de cada luchador tienen un muy buen nivel de detalle para tratarse de una Play, y lo más asombroso es la calidad y la fluidez de sus animaciones, que por cierto en muchos casos suelen ser bastante complejas.



Además de esto las texturas que usan hacen que todo se vea como un dibujo animado, con resultados realmente envidiables.

La música es sin duda el punto más flojo del juego ya que todos los temas son marchas ultra recontra repetitivas y lo más increíble del caso es que en la caja se anuncia que la mayoría de estos temas fueron remixeados por un tal DJ Shinkawa, que en Japón será una celebridad, pero en el resto del mundo creo que no lo juna ni el loro (perdón si me equivoco).

En definitiva, con gráficos capaces de hacerle el aguante a los más grossos de esta categoría, una muy buena variedad de personajes, normales y otros tantos ocultos y por supuesto una excelente jugabilidad Slap Happy Rhythm Busters (qué nombrecito se mandaron) es sin duda uno de los mejores y más adictivos juegos de pelea 2D que me ha tocado ver en estos últimos tiempos, ideal para aquellos fanáticos del género que estaban esperando algo un tanto diferente.



Compañía / Distribución: Polygon Magic / Ask
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Arcade de pelea

1 a 2 | 1



Lo Mejor: La animación de los personajes

Lo Peor: Tiene pocos modos de juego

82%



Tenchu 2: Birth of the Assassins



Por Rodolfo A. Laborde

El ninjutsu es un camino para ser invisible, para simplemente convertirse en una pequeña parte de la noche. Moviéndose entre las sombras, haciendo lo que debe ser hecho completamente vacío de emociones. Por eso ninguna mente puede sentirle, ningún corazón puede oírle"

-Antiguo proverbio japonés-

Los años no vienen solos y Sho Kosugi, conocido por muchos como la figura principal en las películas de ninjas -"Reza por tu muerte Ninja", entre muchas otras y hasta la famosa serie de TV de hace varios años atrás, "Maestro Ninja"- se dio cuenta de que era hora de cambiar de rubro.
Es por eso que, junto con el equipo de programadores y artistas de Sony Computer Entertainment creó lo que todos nosotros conocimos hace un tiempo atrás como Tenchu -que podría traducirse en castellano como "Venganza de los dioses"-, un juegazo perteneciente a un género que, para esta altura del partido, ya está bastante trillado.

El nuevo Tenchu

La espera de varios meses no fue en vano. Tenchu 2: Birth of the Assassins cuenta con varios cambios, montones de detalles que fueron mejorados con respecto a la primera parte y varios agregados que hacen que esta secuela nos dé muchas, muchísimas horas más de esparcimiento que su predecesor. Tenchu 2 transcurre cronológicamente unos cuantos años antes de todo lo sucedido en el original. Parece ser que al señor de Rikimaru y Ayame -los dos aprendices de ninja que podemos elegir en un principio, aunque hay por lo menos otros dos personajes ocultos- lo ayudaron a pasar a mejor vida. Como no puede ser de otra manera, nuestro siguiente paso a dar no será el seppuku (harakiri) sino la dulce venganza. Suena bueno ¿no? Aparte de la ninjato y las shuriken del joven Rikimaru y los sai de Ayame, la kunoichi (mujer ninja), tenemos la posibilidad de usar cerbatanas y dardos con veneno, para seguir con la galería de armas silenciosas y no menos mortíferas. Y ya que hablamos de armas, usando la espada se puede cortar cañas de bambú, destruir cajas y en definitiva interactuar mucho más con todo lo que está a nuestro alrededor. También podemos usar bombas caseras, tenemos la posibilidad de colocar trampas a los ninjas del clan enemigo y de ser relativamente invisibles. Y en esta segunda parte también están, por suerte, los brebajes para recuperar energía y todo tipo de dardos mágicos.



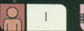
Como en la vida real

Tenchu es uno de los pocos títulos de este género (por no decir casi el único) que se tomó el laburo de documentarse en los movimientos reales de estos hombres y mujeres que, según otros juegos, pueden romper todas las leyes de la gravedad y la física, pegando saltos imposibles de lograr y realizando tomas inexistentes, a pesar de que el arte del ninjutsu tiene cientos de tomas, dependiendo de cada escuela o ryu. Más de uno se preguntará a qué viene todo esto. A que en la segunda parte hay alrededor de siete nuevos movimientos para caminar, ir de un lado a otro mientras estamos colgados, como suele hacerlo Lara, esconderse y atacar, sumados a los que ya había en Tenchu. Y eso no es todo. Tenemos ahora un total de veinte misiones a cumplir en niveles realmente enormes, treinta y dos temas espectaculares y mejores voces durante el juego. Para los fanáticos y todos aquellos que quieran todavía más, hay un nivel para practicar en un campo de entrenamiento que, créase o no, existe actualmente en Japón (aunque hoy en día funciona sólo como museo) y un editor de misiones, que incluyen objetivos, tiempo en el que hay que terminar la misión y personajes con los que se puede jugar. ¡Algo de lo que ningún auténtico ninja puede prescindir!
La AI -Artificial Inteligence- de los demás personajes del juego es superior a la de la primera parte. Quizás recuerden que cuando algún enemigo los perseguía, tarde o temprano dejaba de hacerlo. Ya no va a ser tan así. Si alguien nos ve, posiblemente nos persiga por todo el nivel a no ser que lo eliminemos o nos liquide él o ella a nosotros primero. Hay también cambios con respecto a la soga con la que escalábamos a los techos, para dar un mayor realismo al asunto. Otro detalle agradable será el hecho de poder nadar (en diferentes estilos) y, por ende, aparecer justo debajo del guardia de turno y enseguida usarlo de blanco con nuestra cerbatana. ¡Motto omoshiroi!
Y a pesar de que podría seguir hablando de las bondades del nuevo Tenchu 2, se me acaba el espacio así que si les gustó el primero, consíganlo... o se arrepentirán.





Compañía / Distribución: Sony Computer Ent. / Acquire / Activision
Dirección de Internet: www.activision.com
Género: Pelea





Lo Mejor: El editor de misiones

Lo Peor: Las cámaras y la IA de los enemigos

83%



Parasite Eve II

Por Máximo "mitoChichondria" Frias

Tengo que confesar que cuando llegó Parasite Eve II en japonés a la editorial, me colgué a verlo durante un buen rato esperando que, siguiendo el estilo del primero, éste pueda ser jugado con los conocimientos mínimos que adquirí en la primera parte. Sin entender casi nada de la historia pude llegar hasta un puzzle de números que me superó completamente. Frustado con la versión japonesa, decidí esperar a que saliera la versión en inglés y así entender completamente de qué se trataba la cosa.
Ahora, meses más tarde y con la versión completa en inglés, estoy luchando contra el enemigo final y escribiendo esta nota para que sepan si Parasite Eve II cumple con todas las expectativas generadas por su primera parte.

Una historia medio de los pelos

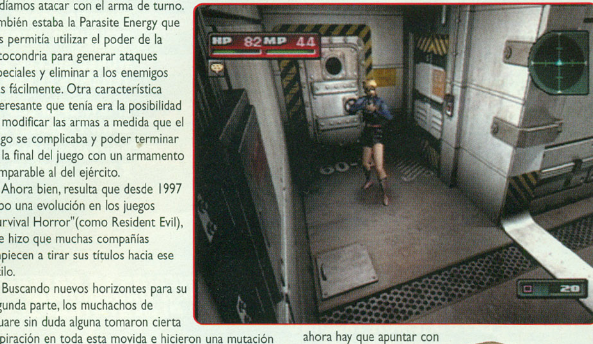
Como pasó en muchas de las secuelas de películas que tuvieron éxito, PE2 es una segunda parte cuya historia nunca termina de cerrar del todo. Los hechos transcurren tres años después de lo sucedido en NY, y Aya Brea, nuestra heroína, es miembro de una organización llamada M.I.S.T., la cual se encarga de monitorear toda actividad referente a la evolución de la mitocondria en los Estados Unidos.

Después de haber destruido al hijo de Melissa, la cual estaba bajo el control de Eve, no se supo más nada de ninguna actividad "mitocondriana"... no se supo nada hasta que los muchachos de Square dijeron: "¿Por qué no hacemos una segunda parte?"; dicho y hecho, las criaturas resurgieron de los cuerpos de los animales y las personas, pero esta vez en Los Angeles, más precisamente la torre Akropolis.

Escéptica como Dana Scully, Aya se dirige al lugar de los hechos esperando que todo sea una falsa alarma y que se trate de otro tipo de emergencia, pero una vez en el lugar de los hechos la situación se empieza a tornar un tanto complicada y todo tiene un extraño aroma a Eve.

Si Resident Evil vende... ¿porqué nosotros no?

Si hacemos referencia a lo bueno que tenía Parasite Eve tenemos que nombrar sin duda a la interface de las batallas. Al comenzar una lucha se activaba un contador de tiempo y cuando éste estaba cargado podíamos abrir un domo verde el cual nos decía los objetivos que podíamos atacar con el arma de turno. También estaba la Parasite Energy que nos permitía utilizar el poder de la mitocondria para generar ataques especiales y eliminar a los enemigos más fácilmente. Otra característica interesante que tenía era la posibilidad de modificar las armas a medida que el juego se complicaba y poder terminar en la final del juego con un armamento comparable al del ejército.



Ahora bien, resulta que desde 1997 hubo una evolución en los juegos "Survival Horror"(como Resident Evil), que hizo que muchas compañías empiecen a tirar sus títulos hacia ese estilo.

Buscando nuevos horizontes para su segunda parte, los muchachos de Square sin duda alguna tomaron cierta inspiración en toda esta movida e hicieron una mutación de la interface, la cual convierte a Aya Brea en Jill Valentine.

Lo bueno, lo malo y lo feo

Todos estos cambios tienen sus ventajas y desventajas. Empecemos por las mejoras. Dado que ahora Aya se mueve en un escenario visto con ángulos de cámara (como RE), las batallas nos permiten una mayor libertad de movimiento (salvo que nos rodeen como suele suceder). El contador de tiempo ya no existe más y tres segundos para recargar el arma es lo único que nos impide seguir disparando a la hora de matar monstruos mitocondrianos. Las modificaciones de las armas son mucho más grossas que antes, ahora se le pueden acoplar distintos accesorios incluyendo un GPS, un cuchillo y un artefacto que produce descargas eléctricas.



El equipo de producción que realizó la parte de las batallas logró un buen resultado... sin embargo, los que se pusieron a pensar de que se podía tratar la historia no tuvieron una buena jornada, así que empecemos con las cosas malas. Lo primero es la trama: básica, aburrida, sin emoción y con una seguidilla de sucesos completamente descolgados como el típico laboratorio ultra secreto que está detrás de una puerta que se abre desde la otra punta o un ascensor que se activa pisando plataformas de colores sobre una pirámide en el medio de una reserva ecológica de animales mitocondrianos (?). Otra cosa es que, si bien no es tan trágica, es una lástima que no esté el domo verde que nos marcaba el alcance del arma, ahora hay que apuntar con una mira al enemigo que se quiere liquidar.

En síntesis, Parasite Eve II termina siendo sólo un juego para pasar el rato.



Compañía / Distribución: SquareSoft / Electronic Arts
Dirección de Internet: www.squaresoft.com
Género: RPG

1 | 1 a 15

Lo Mejor: Los FMV. Las batallas

Lo Peor: ¡La historia! Los puzzles para lelos

70%



Excitebike 64

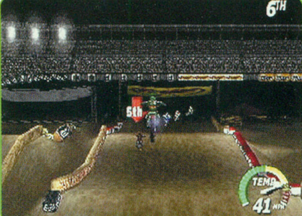
Por Maximiliano Ferzzola

El rugir de los motores musicaliza el ambiente. El calor del sol mañanero calienta las caras de los espectadores. La adrenalina fluye endemoniando a aquellos sobre los corceles de metal. El olor a tierra húmeda, entremezclado con ese delicioso hedor del aceite que tibio emana, inunda los sentidos de los concurrentes. Rojo... los nervios exasperan. Amarillo... los competidores se apean. Verde ¡y largaron!

La conversión de un clásico

Aquellos que hayan podido disfrutar los comienzos de la Nintendo (más masificada y conocida en nuestro país como Family Game) no habrán podido dejar de notar un juego, ya clásico, que se llamaba Excitebike. Muy difícil, pero un reto seguro entonado con dosis perfectas de diversión. ¿Quién podría decir que, cuando jugábamos con aquellos sprites bicolores sobre motos no más coloridas, dentro de unos años estaríamos disfrutando de una conversión tan increíble? Excitebike volvió, con elementos de última generación. Un sonido que te quema la cabeza y revive la emoción de los bólidos sobre dos ruedas en el living de tu casa. Con decirles que cuando estaba jugando en casa a este Excitebike 64 la vecina vino con el portero pensando que tenía una moto encendida en la casa, lo juro por el código de honor Jedi. La música es un perfecto complemento de la acción y resulta impecable y sin reproches en todo momento. En cuanto al apartado gráfico... Ooohhh YEAH! Una orgía para mi vista. Casi perfectos (digo casi porque acá lo único perfecto soy yo), suaves y hasta engañosamente reales. El juego no se arrastra en ningún momento y tal calidad gráfica no afecta la jugabilidad. En cuanto a esta última, podríamos decir que es un juego que es muy fácil de manejar... de esos que aprendemos en segundos pero tardamos toda una vida en dominar. Excelente para expertos tanto como para neófitos en la materia.





Opciones a lo bobo

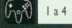
Otra de las virtudes que podemos encontrar en Excitebike 64 es la gran cantidad de opciones y cosillas que tiene por ahí el juego. Veinte pistas, varios motociclistas a elegir (cada uno con sus estadísticas que modifican el manejo de las motos) y una infinidad de secretos a revelar como modos de juegos alternativos, cursos y opciones. ¿Te cansaste de las pistas que la gente de Nintendo te propone? No problema! Podrás diseñar tus propias pistas con un Editor intuitivo y de simple manejo. Una joyita. El valor de rejugabilidad del juego es altísimo. Por supuesto no falta la opción Multiplayer. Así que ¡tus amiguillos estarán de parabienes!





El mejor juego de carreras de motos que se haya visto sobre plataforma alguna. De los 8 bits a los 64 de manera espectacular. La gente de Nintendo, a pesar de no estar en uno de sus mejores momentos, sabe lo que hace. Y créanme que ODIO los juegos de deportes, pero éste logró cautivarme desde el principio. Si poseen un Nintendo 64 y les sobran unos pesos no lo piensen demasiado a la hora de hacerse con este título. Uyyyy... ¡No me quiero imaginar lo que va a ser el de la nueva máquina de Nintendo, Star Cube!

Compañía / Distribución: Left Field Games / Nintendo of America
Dirección de Internet: www.nintendo.com
Género: Carreras de Motos





1 a 4

Lo Mejor: Si estas leyendo esto no debo haber sido muy claro, ¿no?

Lo Peor: ¡Que no tenga plata para comprarme una moto!

96%



Draconus: Cult of the Wyrm

Por Maximiliano "Manowar" Ferzzola

Feroz es mi espada, feroz es mi odio. Nacido para morir en batalla, río de mi destino. Ahora... ¡paga en sangre! porque tu sangre será derramada. ¡Nunca serás perdonado! La Muerte debe sentirse satisfecha... Hay sangre en mis manos y sangre en mis ojos. Con sangre en mi voz, grito triunfal, mientras mueres. Sediento de venganza, hambriento de matanzas, sacudo desde el bosque hasta el plano. Soy el Amo del mundo, no temo a hombre o bestia. El choque de Honor me obliga a mantenerme en pie mientras otros caen. Dioses de la guerra ¡sientan el poder de mi espada!"

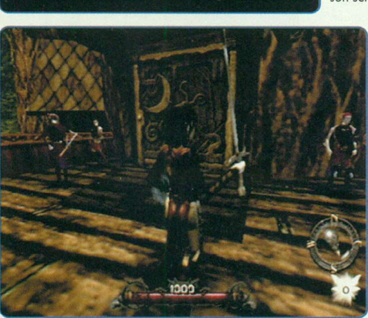
La cita anterior pertenece a uno de los más grandes grupos de Heavy Metal épico del mundo y describe a la perfección el espíritu de este título de Dreamcast desarrollado por los mismos aguerridos sujetos que llevaron Die by the Sword (¡Muere por la Espada! AGHHHHH!) al mundo de las PC. Aquellos que jugamos a Die By the Sword recordábamos el pésimo manejo de cámaras del mismo y temíamos que aquí también la pifiaran. De hecho, la pifian, pero en mucha menor escala. Y creo que este punto es lo único negativo acerca de esta maravilla épica, porque lo demás es simplemente ALUCINANTE.

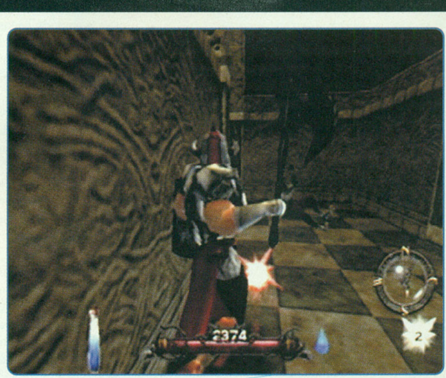
¡Dame la runa o te parto como un queso!

En el juego podremos encarnar a Cynric, el caballero "mega-poderoso-todo-lo-reviento", o a Aeowyn, la hechicera "te-meto-una-bola-de-fuego-por-las-narices". Lógicamente cada uno será experto en su respectiva área, siendo el caballero más apto para las armas de contacto y la hechicera para la Magia. La historia no es muy original que digamos: un Dragón, malo hasta los huesos del caracú, está preparando un ejército para conquistar el mundo y ¿quién deberá detenerlo? Siiiiiii, ¡nosotros! OK, no es para nada original, pero la cosa se salva gracias al asombroso manejo de los diálogos, llenos de ironía, sarcasmo y humor negro: un deleite. Lo más interesante de este juego es el sistema de lucha. Con el escudo podés deflectar los golpes de los chicos malos, pero, cada vez que te pegan, la guardia cae y estás obligado a subirla nuevamente. Además, por cada dirección del Pad hay un golpe; combinando estos golpes se pueden lograr combos bastantes grossos que destazan al más duro. A parte de todo esto, el personaje tiene muchos movimientos, que de usarlos apropiadamente junto con la defensa y los distintos ataques la cosa ya parece más una peli de John Woo medieval que un RPG. El sistema de Saves es recopado, porque aunque solo podamos salvar al final del nivel, es posible establecer una marca en cualquier parte del mismo, para, si perdemos, empezar directamente desde ahí. Eso sí, si apagamos la máquina los únicos Saves que perdurarán son los de comienzo del nivel. El sistema de experiencia no se basa en matar monstruos a diestra y siniestra, no, en absoluto. Para subir el nivel de nuestro personaje tendremos que encontrar unas pequeñas hadas que nos "bendicen". Cada bendición será un punto más a subir en alguna de las disciplinas. Los gráficos son sencillamente espectaculares (aunque a Fito no le haya gustado que el héroe tenga la cintura tan estrecha). Los diseños de los personajes y de los enemigos son cosa de otro mundo y logran, en todo momento, dar esa ambientación que los juegos de este estilo necesitan. Los sonidos y la música están a la altura del resto, sumando más puntos al total.

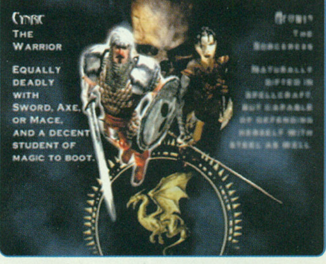
En definitiva: ¡A mí el juego me encantó! Me parece incuestionablemente digno de cualquier jugador que aprecie la fantasía épica tanto como yo y esté cansado de las batallas por turnos. Compra casi obligada si te gusta el género y el furor de antiguas batallas fluye por tus venas. Por último, y para ir cerrando, cabe destacar que, sin ser imposible, Draconus es un hueso duro de roer, así que: "Wimps and Posers ¡Leave the hall!" (¡Aguante Manowar!)













Compañía / Distribución: Treyarch Invention / Crave
Dirección de Internet: www.crave.com
Género: RPG

Lo Mejor: Los gráficos y el sistema de pelea.

Lo Peor: Las cámaras.

85%

Red Dog

Por Santiago Videla

Desde que fue anunciado por primera vez, nunca se habló demasiado sobre este juego, por lo que a juzgar por lo que se vio hasta ahora todo parecía indicar que esta nueva producción de la gente de Argonaut pasaría sin pena ni gloria por un terreno cada vez más exigente como lo es el de la Dreamcast.

Lo cierto es que al poco tiempo de jugarlo nos empezamos a dar cuenta que no lejos de ser uno más del montón, Red Dog era una de esas revelaciones que uno no se espera ni de casualidad, por lo que varios de nosotros terminamos por sucumbir ante sus encantos.

La gran sorpresa de Argonaut

Pese a ser un juego de acción sin muchas complicaciones, la clave de este impresionante éxito de los muchachos de Argonaut es el nivel de calidad y la variedad con la que todo está hecho.

Red Dog es un juego visto en tercera persona (también se puede ver en primera) en donde con nuestro singular vehículo todo terreno vamos a tener que ir cumpliendo una serie de misiones con diferentes objetivos que se nos irán indicando a medida que vayamos progresando en cada nivel. Equipados con un arma principal (cañones o ametralladoras), un arma secundaria (varios tipos de misiles) y un escudo de energía (con el que podemos devolverle a los enemigos sus propias balas, para eliminarlos al mejor estilo Star Wars), este juego nos hará enfrentar situaciones muy poco comunes en este tipo de títulos que van a exigir a fondo nuestros reflejos y también nuestro ingenio para improvisar.

Además de sus espectaculares misiones en toda clase de escenarios, uno de los detalles más interesantes que ofrece Red Dog es que cada vez que terminemos un nivel se irán habilitando varias opciones ocultas entre las que se encuentran varios modos de entrenamiento, que nos harán tomar parte de varias misiones especiales, como por ejemplo: Un circuito de obstáculos, pruebas de tiro, pruebas de resistencia, otras cosas más y lo mejor del caso es que al superarlas recibiremos varias mejoras para nuestro vehículo (armas nuevas, escudos más resistentes, mayor maniobrabilidad, etc.), que luego podremos usar en las misiones normales.

Al margen de las armas que normalmente llevamos, también podemos agarrar una serie de robots de defensa equipados con varias armas especiales, que nos acompañarán al lado de nuestro vehículo hasta que agotemos su carga.

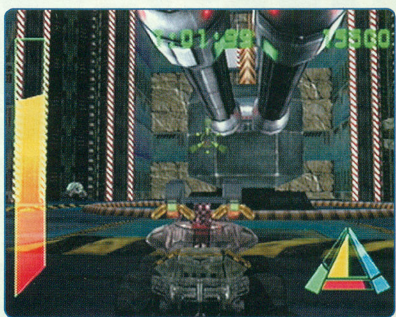
En más de una ocasión estos acompañantes serán vitales para evitar que los enemigos más peligrosos nos terminen achicharrando, pero por lo general éstos no se encuentran muy a la vista y los más pulenta únicamente los encontraremos en los distintos sectores ocultos que hay en cada nivel, que por supuesto tendremos que descubrir.



A pesar de que los controles de nuestro vehículo son cómodos y resulta bastante simple acostumbrarse a ellos, Red Dog es un juego bastante exigente en el que la puntería es algo fundamental, por lo que van a tener que practicar bastante.

Para complicar un poco más las cosas, hay misiones en las que además de evitar que nos hagan volar en pedazos vamos a tener que proteger a otra unidad hasta que llegue a su destino, por lo que la acción por momentos se va a poner bastante movida.

Nuestro vehículo también puede acoplarse a un accesorio especial que le permitirá avanzar por el agua, e incluso cuando la situación lo requiera y tengamos que combatir en el aire, podremos asomar nuestro pequeño autito por la compuerta de carga de un avión.





Todos a los tiros

Como si fuera poco, además de los modos para un solo jugador, Red Dog nos ofrece una amplia gama de modos "Multiplayer" en los que incluso se pueden armar torneos con diferentes tipos de competencias en las que pueden participar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo en pantalla dividida.

Entre los modos para varios jugadores, tenemos el ya clásico "Deathmatch", pero también hay otras modalidades en las que los objetivos serán diferentes. En uno de estos modos, por ejemplo, uno de los jugadores lleva una bomba y tiene que tratar de pasársela a los demás antes de que explote (algo así como jugar a la mancha); también hay competencias en las que uno de los jugadores será un asesino fantasma y tendrá que tratar de eliminar a los demás un cierto número de veces, o en otros casos vamos a tener que buscar una bandera y mantenerla con nosotros por un cierto tiempo.

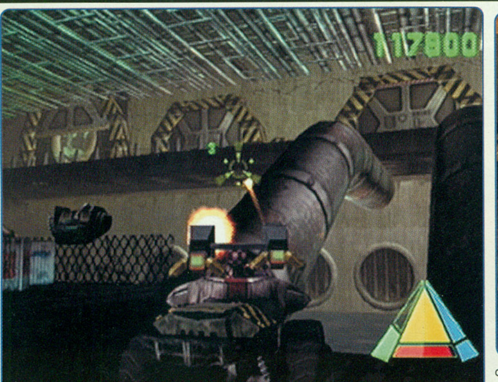
Por otro lado, tenemos una excelente variedad de modos de juego y escenarios (muchos de ellos están ocultos), como para mantenernos enganchados por un largo rato y lo mejor del caso es que incluso podemos editar cada tipo de competencia y armar nuevas variantes con diferentes opciones de todo tipo (cantidad de tantos para ganar, tiempo, armas disponibles, clase de competencia, etc, etc.). A diferencia de muchos otros juegos con opciones "Multiplayer" en pantalla dividida, en Red Dog el espacio está muy bien aprovechado y se puede jugar sin problemas de pérdidas de velocidad; además los modos que tenemos para elegir son muy entretenidos en cualquiera de sus variantes.

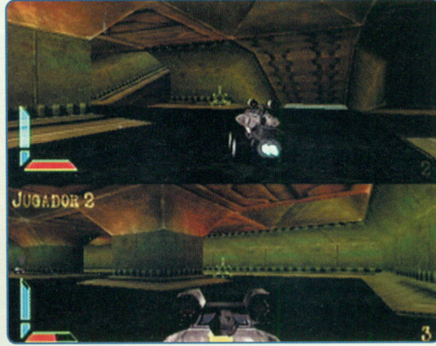


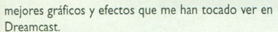
La Dreamcast a toda máquina

Si se trata de lo visual, Red Dog tampoco se queda atrás, ya que hasta el momento es uno de los juegos con









mejores gráficos y efectos que me han tocado ver en Dreamcast.

Casi en todo momento exhibe modelos muy detallados, acompañados por texturas de excelente calidad, que en cierta forma le dan un aire muy parecido al de juegos como MDK 2.

Lo que más se destaca de todo esto es el sensacional diseño de los escenarios, porque se nota a simple vista que aprovecha muy bien la capacidad de la Dreamcast, con entornos muy variados y un nivel de detalle por momentos asombroso. Cada nivel utiliza formas bastante complejas y modelos muy detallados que crean ambientes muy llamativos que están muy por encima de lo que estamos a costumbrados a ver en la mayoría de estos juegos.

Si se trata de detalle, nuestro vehículo tampoco pasa desapercibido, ya que a simple vista se nota que sus creadores han puesto un cuidado especial para hacer que se vea y se comporte de una forma tan convincente como sea posible, por más de que solo se trate de un juego de acción. La física de nuestro vehículo y la forma en la que se comporta con respecto al escenario es una clara muestra de la clase de detalle que se puede esperar de este juego, que casualmente es uno de los terrenos en los que la mayoría de estos títulos suelen tener fallas importantes, muy especialmente en la detección de colisiones.

Los enemigos finales de cada misión son otro de los aspectos que más se destacan en Red Dog, tanto por la calidad de sus diseños, como así también por sus dimensiones y por las cosas que hacen.

Tampoco hay que olvidarse de los efectos especiales ya que este juego los derrocha por los cuatro costados y en gran parte son una de las causas de la impresionante calidad que tiene Red Dog en todo lo que se relaciona con los gráficos.

Para ir cerrando

A pesar de que no se trata de un juego fácil, la jugabilidad que ofrece Red Dog es lo suficientemente accesible como para darnos el tiempo necesario para acostumbrarnos a la intensa acción que en las etapas más avanzadas es moneda corriente casi en todo momento.

Además de las misiones para un solo jugador, esta genial producción de la gente de Argonaut esconde una muy buena cantidad de opciones ocultas (muy interesantes, por cierto), que le agregan más variedad a este título, ya de por sí impecable.

Como principal punto en contra, creo que a pesar de que las seis misiones principales que tenemos son bastante largas y además hay una buena cantidad de misiones ocultas, al terminarlo Red Dog nos deja con ganas de más. De todas formas creo que para cualquier fanático de los juegos de acción, que tengan una Dreamcast, Red Dog es una de las mejores opciones que encontrarán hoy por hoy. Lo mejor del caso es que además reconoce el idioma en el que está puesta la consola, lo que significa que si tienen la máquina en castellano todas las opciones, textos y comandos dentro del juego aparecerán en castellano, así que les recomiendo que no se lo pierdan.





Compañía / Distribución: Argonaut / Sega
Dirección de Internet: www.argonaut.com
Género: Acción / Arcades

1-4 Players · VMU compatible · Jump Pack compatible

Lo Mejor: El diseño de los niveles, los gráficos

Lo Peor: No tiene opciones para jugar por Internet

94%



Ferrari 355 Challenge

Por Diego "el tifosi" Vitorero

Noticia de ultimo momento! ¡Paren las rotativas! La Dreamcast no es lo que todos pensábamos. Si creías que la consola de Sega sólo tiene modem de 56K, 128 bits, un procesador gráfico que raja la tierra y que sé yo cuantas cosas más, es mi obligación decirte que estás totalmente equivocado. Aparte de todo esto, la pequeña caja blanca que hace girar los GD-ROM tiene otras cosas que fueron develadas por el querido profesor Jeckyll, nuestro especialista en desarmar, analizar y dejar tirado cuanto pedazo de consola este dando vueltas por ahí. Después de un exhaustivo estudio, descubrió dentro de la consola pedazos de biela, pistones, manchas de aceite, algunos engranajes rotos y fragmentos del poderoso motor de 375 HP que hacen que el Ferrari 355 sea capaz de alcanzar los 300 Km/h.



Soy pistero ¿Y qué?

Es su conversión "fichinezca", F355 nos da todo el poder que se necesita para sentir el vértigo y la velocidad con uno de los mejores juegos de autos en mucho tiempo. Ciertamente tiene un enfoque que lo hace un excelente simulador, dejando bien parada a la marca de vehículos italiana más famosa del mundo. La física del auto es algo para destacar: derrapes, aceleración, frenadas, todo cuenta con un alto grado de realismo, y si observamos que los gráficos y diseños general son otro de los puntos para tener presentes, F355 se convierte en un cita obligada para todos los seguidores del género y amantes de los fierros. Los primeros dos modos de juego, el típico arcade y el modo para un solo jugador, son recreaciones de su par de los video juegos. Además de estos últimos, ofrece también otras tres formas de tomar el control del vehículo en cuestión, el Training, Free Driving y el Racing. El modo de entrenamiento es seguramente con el que más de uno empezará a jugar para poder dominar las curvas más peligrosos. Para los novatos en el tema, y los no tanto, F355 incluye cuatro sistemas de asistencia para el conductor, los cuales se pueden activar y desactivar en cualquier momento. Esta ayuda abarca el control de estabilidad que mantiene al auto pegado a la pista y evita que perdamos el dominio del volante; antibloqueo de frenos, acá no hay mucho para explicar, es un sistema ABS como cualquier otro; el control de tracción se encarga de transmitir la potencia necesaria a las ruedas haciendo que el coche no quede patinando; y para finalizar tenemos el sistema inteligente de frenado que nos será de gran ayuda para tomar las curvas a la velocidad que corresponde y no salirnos de la pista. Además de todo lo anterior, tenemos la posibilidad de alterar la configuración mecánica del auto, cambiando el ángulo de las ruedas, el tamaño de las mismas, el color de la carrocería y algunas otras cosas que harán que la conducción mejore sustancialmente. Otras de las cosas copadas que trae, a la que accedemos desde la opción "network race", es que podemos bajar configuraciones de otros autos a través de Internet. También tenemos entendido que Sega próximamente habilitará una sección para bajar datos de conductores reales de Ferrari y así poder comparar sus puntajes con los nuestros (esperemos no pasar vergüenza).

Por desgracia hay algo que desentona con todo lo maravilloso que el juego tiene. El sonido, que es una de las cosas que más nos gusta de la marca del Cavallino Rampante (creo que no hay nada más lindo que escuchar el ronroneo de un V8 de 3500 cc.), fue emulado con muy baja calidad. Para ser sincero, no sé en qué estaba pensando la gente de Acclaim cuando se puso a programar esta área.

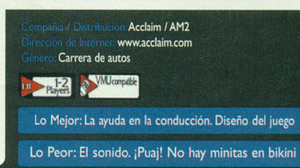
Ferrari 355 Challenge es básicamente un juego de autos como tantos otros, pero que trae agregados y opciones que hacen que tenga lo suficiente como para engrasarnos las manos y desafiar a cualquiera en el primer semáforo que paremos. Y acordate que el cinturón de seguridad salva la vida. ¡Atate a la silla!











Compañía / Distribución: Acclaim / AM2
Dirección de Internet: www.acclaim.com
Género: Carrera de autos

1-2 Players · VMU compatible

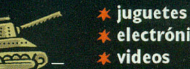
Lo Mejor: La ayuda en la conducción. Diseño del juego

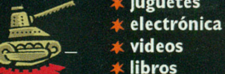
Lo Peor: El sonido. ¡Puaj! No hay minitas en bikini

88%

las cosas buenas no vienen solas







X-MEN

Wolverine

Magneto

Storm

X-Manía

La película de los famosos mutantes de Marvel ha sido estrenada en Estados Unidos en el mes de Julio (como siempre, acá llego algo más tarde), así que fue lógico que la línea de juguetes se preparara para la misma fecha.
Los responsables de moldear en plástico a los X-Men fue la gente de Toy Biz, que como pueden ver en esta página ha realizado un trabajo muy bien terminado, al margen de que muchos seguidores de los alumnos de Xavier no estén muy de acuerdo con las nuevas vestimentas; ni hablar del extraño walkman que tiene el profesor incrustado en el cráneo. (¡Todo sea por ver más allá de lo evidente!). La película es un éxito en USA, por lo que se descuenta que Toy Biz haya mutado en compañía multimillonaria. ¡Je!

Professor X

Cyclops

Jean Grey

¿eres feliz?

¿es esto la felicidad?



una verdadera revelación

RESIDENT EVIL 2da. Parte

Por Rodolfo Laborde

CODE: Veronica



Cómo anduvo eso? Supongo que se habrán quedado esperando esta segunda parte de la solución del grandioso CODE: Verónica para seguir adelante ¿no? La verdad... no les creo nada. Seguro que no se aguantaron y siguieron avanzando por su cuenta. Sea como sea, acá estamos una vez más, listos para seguir con esta increíble aventura con el hermano de Claire, Chris. Síganme y les demostraré que lo que parecía ser una verdadera pesadilla no es más que un juego de niños.

Junten la green herb y las flechas de la sala donde se encuentran con el carcelero. Cuando pasen la siguiente puerta estarán en un corredor bastante amplio y con el gusano gigante que va de un lado al otro. No es en absoluto necesario que lo maten -y así salvar al carcelero de morir en el interior del bicho-. Si quieren entretenerse un poco y ya usaron la máquina de escribir del cuarto anterior, prueben de darle una lección al gusano comilón usando algo de munición pesada. Si todo va bien, este bicho escupirá al pobre carcelero antes de caer muerto y el pobre hombre les dará el lighter (encendedor).

Antes de subirse al ascensor agarren todo lo que hay en el piso. Hay desparramados varios ítems que nos serán muy útiles. Luego acaben con los zombies y procedan hasta el área del tanque de Alfred. Aprieten el botón de atrás del vehículo blindado y bajen por el ascensor, tal como hizo el susodicho un tiempo atrás.

Sigan por el corredor e ingresen por la primera puerta que se encuentren. En el pasillo hay shotgun shells -en el cuarto también- blue y green herbs. Como decíamos antes, en esta habitación también hay shotgun shells (cartuchos para la escopeta), balas y una luger replica dentro del cajón del armario. Tendrán que abrir primero el cajón rojo, seguido del verde, el azul y por último el marrón. Tomen después la batería que esta en el corredor y regresen hasta el salón con el jeep para colocarla en el elevador, súbanse y, estando ya arriba, agarren la llave y las notas y procedan por la puerta de la derecha de dicho elevador.

Continúen su marcha hasta el lugar donde habían colocado el escudo azul índigo con Claire y sigan hasta la siguiente puerta. Además de zombies, deberían encontrar en esta habitación, destruida casi por completo, un sidepack para llevar más ítems a la vez. Ahora tomen el ascensor que usaron en más de una ocasión con Claire, bajen hasta el subsuelo y, en el camino, vayan juntando todo lo que les sirva: escopeta, balas para el rifle de asalto, herbs, etc. Llegarán a un lugar donde anteriormente pelearon con

los Tyrant de brazos extensibles. Métanse en el laboratorio -otro lugar que no podíamos ver con Claire- y agarren si tienen espacio las herbs y las municiones ¡escencial! Usen la llave para abrir el container con los químicos y prográmenlo poniendo el número 128 (8 de diciembre, fecha en que se culminó el Military Training Facility). Agarren la door knob cuando salgan del laboratorio y rajen de ahí lo antes posible. Cuando vuelvan al cuarto, los bichos esos ya no volverán a estar. Regresen al lugar donde estaba el sidepack. Bien cerca de ahí tienen una puerta para colocarle la door knob que recién agarraron y poder pasar así al "balconcito" donde nos espera una maqueta de un tanque. Llévenselo con ustedes y, como ya muchos habrán adivinado, colóquenlo en el hueco que hay en el diorama de las instalaciones.



Cuando hayan cumplido este último requisito, tomen la turn table key y enfilen una vez más para la zona donde estaba tirada la door knob. Usen dicha llave en el panel de control del montacargas, pasen por el hueco de la pared y sigan el único camino que pueden hacer por dentro del complejo. Llegarán a una escalera por donde podrán bajar hasta las alcantarillas. Bajen por la escalera, activen el mecanismo de ventilación que se encuentra justo al lado de ésta para quitar el gas venenoso del aire.

Eliminen a los zombies y pasen por la puerta que nos lleva al lugar donde la hermana de Chris transformó su arma. Hagan lo mismo con Chris. De paso, agarren el producto conocido como Clement y mézclenlo con el otro tarro de Clement que sacaron del laboratorio y que cambió de color.

Salgan ahora del Military Facility, corran hasta el montacargas, bajen, pasen la siguiente puerta y suban por el mini ascensor. Prosigan hasta haber cruzado el puente. Accionen después la palanca para bajar el puente y se darán cuenta de que la presión en el mismo no es la correcta. Vayan al salón de las máquinas que controlan la presión (donde estaba todo destruído) y deberán poner en 7 el contador de aceite, usando para eso los tres botones sanos que quedan del tablero electrónico. Vuelvan a cruzar el puente y accionen otra vez el panel. Bajen por el ascensor y crucen el puente, ahora en el nivel inferior, de nuevo. Ábranse paso hasta la plataforma con los tres proofs -marina, ejército y fuerza aérea- Corten primero la electricidad desde la computadora y después agárrenlos. Deben volver una vez más a la sala con el gran diorama y colocar las tres proofs. Junten las dos cajas de cartuchos para escopeta, la green herb, bajen la palanca que estaba detrás de los tres rayos de colores y bajen las escaleras que tapaba la maqueta. Se van a encontrar con unas horribles arañas que morirán pronto si usan acid rounds contra ellas. Junten también las grenade rounds y la green herb. Tendrán que volver a bajar poco más adelante. Sigan juntando herbs o combínenlas si les queda poco espacio en la mochila y al rato llegarán a un piletón con un albinoid bien desarrollado y con mucha energía.

Consejo: *Una técnica muy simple es la de tirarse al agua y correr hasta el escudo azul. Tómenlo y corran otra vez hacia el borde de la pileta. No recibirán más de una o dos descargas eléctricas. Tómense algunas herbs para recuperar la energía perdida y ni se gasten en matar al bicho. Ya tienen lo que andaban buscando.*

A continuación, usen la combinación de Clement sobre el escudo y, al deshacerse éste a causa del ácido, quedará solamente la alabarda dorada. No queda más que ir a colocarla a la puerta de la cerradura con la misma forma (por ascensor hasta el subsuelo, ir adonde estaba la cara rara y en vez de devolver la escopeta, tírense al agua, crucen para el otro lado, suban las escaleras y vayan hasta el final del pasillo). El portón gris es el que andaban buscando.

Chris y el Continente Blanco

Lo bueno de esta nueva etapa es que una gran parte de la base ya la recorrieron con Claire así que deberían, para estas alturas, estar familiarizados con la base del polo.

Diríjanse al cuarto desde donde se podía ver encadenado a Nosferatu. Ya una vez dentro, coloquen la alabarda de oro en el hueco de la pared. Agarren todo lo que hay en el mueble, salgan del cuarto y vayan hacia el hall por el cual pueden acceder a la habitación con el zombie (que estaba) encerrado. Tanto en este hall como en la sala de máquinas donde Steve hizo de las suyas, notarán que ahora el piso esta completamente congelado así que pueden bajar de la plataforma y caminar hasta el lugar que les plazca. Pero no se vayan muy lejos. Métanse en el siguiente cuarto del lado derecho, maten al hombre-lagartija y sigan por el pasillo hasta la última puerta. Pásenla y entren en la primera que se encuentren a su izquierda, para ser más claros, la que dice "Danger. High Voltage". Ahí deberán usar la famosa llave giratoria octogonal que hizo Claire en un momento de inspiración y activar seguidamente el interruptor. Ahora que tienen luz, junten las herbs, las municiones y lo que vean que les pueda servir. Aprovechen y guarden lo que no le quepa a Chris en el baúl. Salgan de esta habitación, maten a los zombies -son unos cuantos- y pasen la siguiente puerta. Entrarán a un cuarto casi idéntico a uno de los tantos de la mansión del RE original. Para conseguir el mapa que esta dentro del jarrón de la estatua, empújenla hasta el costado que tiene el piso roto. Cuando la coloquen en el lugar preciso, el piso va a ceder y la estatua se vendrá abajo, permitiéndoles tomar el mapa. Sigan luego su camino

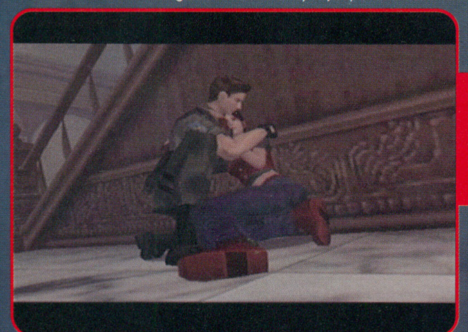


por el pasillo sin puerta, agarrando antes las municiones de la pistola y la escopeta que hay en el mueble. Al final del pasillo hay una cabeza de tigre de piedra blanca, con una joya en cada ojo. Si quitan una de las joyas -la azul- podrán tomar un adaptador para la llave giratoria y si la devuelven a su lugar y quitan la otra -roja-, conseguirán un tambor con balas para el revólver Magnum. Vuelvan a colocar la joya en su lugar (ya podrán llevarse ambas a su debido tiempo). Ahora métanse por la puerta que esta en el pasillo, bien cerca de los trajes antiradiación. Sin saberlo, se metieron en un ascensor. Y cuando salgan, lo mejor que pueden hacer es correr porque irán a parar a una zona plagada de insectos sin tener ningún Raid a mano. Junten, después de la escena, el wing object -las alas del aguacil- y enfilen para la habitación del oeste. Podrán ver en la pared los rastros de sangre de Alfred, que se fue arrastrando hasta ahí.

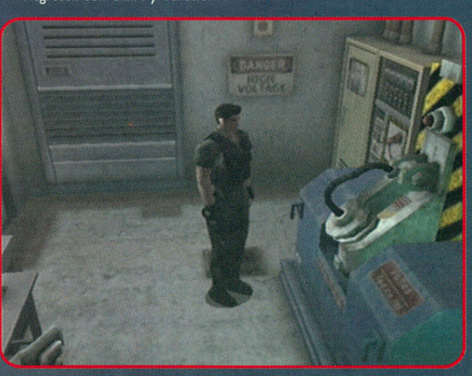
Ya dentro, tomen los apuntes de Alexia del panel de controles, suban por los escalones y marquen en el siguiente panel AA, corona, corazón y pique. Coloquen el cubo donde les indica la máquina y después tomen prestado el anillo del finado. Con la opción "check", separen la piedra del resto del anillo. Salgan de la habitación y vayan a la del lado este. Primero que nada, desháganse de los zombies, pueden prender la luz, si quieren, usando el encendedor en la lámpara que todavía tiene aceite, junten las balas, una green herb y más apuntes de la pirada de Alexia (¡Alfred era un niño de pecho comparado con esta loca!).
Regresen hasta la habitación con la inscripción "Danger. High Voltage" escrita en la puerta, sigan de largo y si se mandan por ese pasillo azulado, van a dar con un patio. Tomen los dos wing objects que están desparramados por ahí -ya deberían tener tres- y métanse por la siguiente puerta. Si no tienen con ustedes el cuchillo, suban las escaleras y agárrenlo. Vuelvan a bajar y pasen para el lado de atrás de dichas escaleras. ¡Sorpresa! Se encontrarán a Claire desmayada y metida en una especie de tela de araña solidificada y amarillenta (¡Puaj!). Sáquenla de ahí con el cuchillo y disfruten del reencuentro después de estarse buscando sin éxito durante dos juegos enteros de RE.

¡Claire fue envenenada y Steve no aparece!

Necesitarán algo distinto a las blue herbs para curarla. Vayan al cuarto del piso de arriba de la habitación que les indica el mapa (hay un ascensor que comunica un cuarto con el otro, no hay otra manera de llegar). Cuando hayan llegado ahí, usen la llave giratoria que usó antes Claire con el socket que encontraron detrás de la cara blanca del tigre combinados. Bajen a la pileta vacía y agarren lo que brilla dentro. Si tienen a mano el matafuegos vacío, rellénenlo y bajen por el ascensor.



En la habitación de abajo (la que nos indicaba el mapa) liquiden a los zombies, agarren primero que nada el serum para Claire, usen el matafuegos para combatir las llamas y llévense la Magnum que esta sobre la caja. Si no tienen el matafuegos tendrán que olvidarse de la Magnum y de poder abrir el locker con las cargas explosivas y el detonator. Pero sea cual sea el caso, lo más importante -el serum- ya lo tienen. Regresen con Claire y dénselo.



La hermana de Chris ya se siente mejor

Si quedaron medio maltrechos con Claire cuando se enfrentaron con Nosferatu o Alexander Ashford, como quieran llamarlo, lo mejor que pueden hacer ahora es usar las herbs, agarrar las balas o lo que sea que les pueda servir del baúl y armarse bien para lo que se venga después. Sigan adelante. Llegarán a un pasillo con celdas y ¡sí, adivinaron! más zombies. Suban los primeros escalones que se encuentren y métanse, sin tocar nada antes, en la celda.

Junten las flechas para el Bow Gun y vuelvan a salir. Accionen ahora la manivela del cañón, tomen los documentos tirados por el piso y la bola de cristal con la tarjeta dentro.
Con mucho cuidado, muévanse hacia la celda en la que entraron hace unos momentos atrás. Si todo sale bien, la piedra que está sobre ustedes debería caer sin aplastarlos (acérquense muy de a poco). Cuando empiece a levantarse otra vez, corran hasta colocarse bien en el medio del lugar donde la piedra debería caer y, rápidamente, usen la bola de cristal. Obtendrán así la tarjeta de emergencia que, dicho sea de paso, hay que usarla en la primer puerta del pasillo por donde venían.

***Consejo:** Antes de pasar por esta puerta, "la puerta", asegúrense de tener con ustedes dos "preparados" de herbs o dos first aid kits (se entiende que DEBEN tener algo que les devuelva la energía que hayan perdido ¿no?). Otro dato importante: No volverán a jugar con Claire así que no la carguen con muchas armas o Chris se quedará con poco y nada para hacer frente al resto.*

Después de la escena, huyan, corran hacia el lugar de donde venían. No intenten hacerle frente al bicho del hacha. Tómense algún herb si les pega una vez porque, si no lo hacen, al segundo golpe los mata seguro. Después, solo queda disfrutar de las imágenes.

Chris Redfield

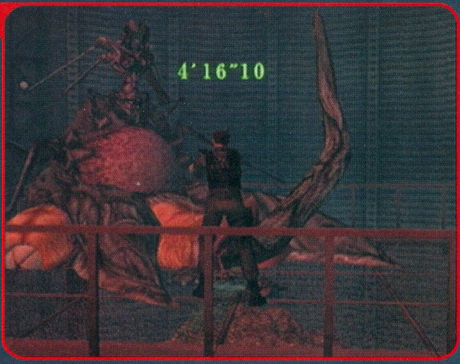
¡Él también tiene para entretenerse! Una vez que hayan visto el despiole que se esta armando, tírenle con la pistola (o lo que tengan) a Alexia. Por suerte no es muy resistente que digamos. Una vez que la hayan bajado, junten la joya roja que llevaba la señorita en el cuello y que quedó tirada en la escalera. Colóquenla en el cuadro de la feliz familia Ashford que esta justo subiendo el primer tramo de escaleras. Pongan ahí también la joya azul de Alfred. La que falta es la joya del querido padre de los hermanos, es decir, Nosferatu o Alexander Ashford. Habrá que ir hasta el hall con el piso congelado y usar la crane key en el panel de controles ubicado contra la única pared del hall que no tiene puerta.

Nota: *Cuando usen esta llave en el lugar correcto, aparecerá la joya, el cuerpo del hombre que la llevaba siempre puesta y una araña bastante grande. El espacio para correr es tan amplio que es extremadamente fácil escapar de la mamá araña pero si no la matamos, seguramente influirá en el puntaje final del juego. Ustedes deciden qué hacer acá.*

Vuelvan después a la mansión y coloquen en el cuadro la tercer y última piedra preciosa. Pasarán a un corredor en forma de "U" que se asemeja más a una peatonal por lo concurrida que esta. La primera puerta es un laboratorio con documentos que explican la creación de Alexia y Alfred, balas, la cuarta y última wing object (para eso tendrán que bajar por el ascensor y presionar el botón del panel de control) y una puerta para destrabar y volver junto a Claire. Pero no pasen de largo aún esta puerta que acaban de destrabar. Vuelvan al pasillo y sigan hasta encontrarse, doblando a la izquierda, con una segunda habitación. Aquí tienen máquina de escribir, municiones para la escopeta, ink ribbons y una llave con el símbolo de biohazard.

Regresen al hall central de la mansión y usen la biohazard key en la puerta con llave. Sigan hasta la habitación con la puerta que dice "Danger. High Voltage" y corten la electricidad. Ahora van a tener que dar una pequeña vuelta para volver hasta la cara del tigre y quitarle ambas joyas. La vuelta la tienen que dar porque muchas de las puertas funcionan a base de energía eléctrica y ustedes la acaban de cortar. La cabeza del tigre tampoco va a girar porque no hay corriente eléctrica y por eso podrán quitar las piedras que hacen de ojos del felino. Vuelvan al lugar donde cortaron la luz y vuélvanla a dar. Entren a la mansión, suban las escaleras, pasen por el corredor y busquen otra puerta. Una es la habitación de Alfred y la otra la de su hermana. En el cuarto de Alexia, pongan la joya roja en la caja de música, quiten el disco, pasen al cuarto de Alfred, coloquen la joya azul y metan el disco que sacaron del otro lado.

Suban por las escaleras de la cama, junten las balas, las dos green herbs, hay ink ribbons y un aguacil de oro (combínenlo con los cuatro wing object (alas) para armar el insecto). Vuelvan a bajar. Pasen ahora por el laboratorio, sigan por la puerta que destrabaron y si vuelven al lugar donde retomaron la historia con Claire, colocando la escopeta en el cuadro con los ganchos, se moverá de su lugar otro cuadro dejando a la vista algunas flame rounds y grenade rounds. Ahora sí, regresen con Claire -si hay algún tentáculo en la pared dispárenle unas veces y se irá- agarren la carpeta con la tarjeta de emergencia ("check") que Claire les pasa por debajo de la puerta, sigan para adelante, suban por la segunda escalera, coloquen el aguacil completo en la cerradura de la puerta electrónica, ingresen al cuarto con los tres o cuatro zombies y después de liquidarlos, usen la tarjeta de emergencia



en el panel de controles para activar así el mecanismo de autodestrucción.

Nota: *Antes de activar este mecanismo, deberían estar cargados de armas y medicina hasta la cabeza porque luego de poner el código para que reviente todo (Veronica) no hay vuelta atrás y se pueden ir imaginando quién los espera afuera (no, no es su amigo rubio).*

Nota: *Primero, dispárenle con la pistola cuando Alexia se le vaya encima a Claire. Para acabar con esta loca, nuestra táctica es la siguiente: Acérquense lo más que puedan y tírenle con TODO lo que tengan (primero usen lo más potente que lleven con ustedes). No se gasten en correr de un lado al otro. No hagan caso a los bichos que pinchan, ni al veneno que escupe Alexia. Cuando vean que desfallecen, tómense algo pronto y sigan disparando sin cesar. No tiren para arriba. Siempre apunten de la manera "normal". Llegará un momento en que el lanzamisiles se habrá cargado (¡al fin!). Apunten lo más rápido que puedan y con un solo disparo ¡chau Alexia! Si no le pegan no se preocupen, tienen munición infinita (¡Ja!)*

Vamos llegando al fin

No. No es el fin. Ahora pueden jugar al Battle Mode. Es algo muy parecido al juego de Hunk o Tofu en el RE2 o "The Mercenaries" del Némesis. En un principio pueden jugar con Claire, Chris o Steve. Si ganan con Claire, conseguirán un nuevo traje para ella, ideal para andar por Buenos Aires en otoño. Si ganan con Chris accederán al personaje oculto, Wesker. Y si ganan con Wesker....tendrán que averiguarlo ustedes. Hay que ser demasiado bueno para eso.
Seguramente hay más premios esperando ser descubiertos.
Pero esto no termina acá. Podrán, además, jugar este modo en primera persona si así lo desean.

Gracias Pablo por la ayuda



PlayStation

Nightmare Creatures

Selección de nivel
En en menú principal, "marquen" la opción "New Game". Mantengan apretado **L1** + **R2** + ● + ■ y presionen **Select**. "Marquen" la opción "New Game" nuevamente y presionen ➔ para seleccionar el nivel, luego presionen ✖ para comenzar el juego.

Atravesar paredes
En el menú principal, mantegan apretado **L1** + **R2** + ● + ■ y presionen **Select**. Si lo hicieron correctamente, un mensaje aparecerá en pantalla.

Invencibilidad
Pongan el juego en pausa, luego mantegan apretado **L1** + **R2** + ● + ■ y presionen **Select**. El menú de "Cheats" apararecerá con una copción llamada "Hero Unlimited Live".

NCAA Football 2001

Usen alguno de estos códigos en la pantalla de códigos secretos para activar su correspondiente función:

Habilita todos los estadios	**OPENSESAME**
Equipo Juggernaut	**BULLDOZER**
Puntos de reclutamiento al máximo	**HEADCOACH**
Puntos de atributo al máximo	**BALLER**
Los receptores siempre atajan	**HANDSOFGLUE**
La defensa siempre intercepta	**OSKIE**
La defensa siempre tacklea	**BRICKWALL**
Super golpe	**ICBM**
Jugadores lentos	**CEMENTFEET**
Ver el juego de la CPU	**MINDREADER**
Efectos de día más rápidos	**DAYNIGHT**
Cambia la fecha	**Y2K**
Viento al máximo	**SAFETY**

Hogs Of War

Equipo Lard
Usen "MARDY PIGS" como nombres.
Ver secuencias de FMV
Usen "PRYING PIGS" como nombre.
Secuencia extra de FMV
Usen "WATTA PORK" como nombre.

Mortal Kombat: Special Forces

Modo de trucos
Completen el juego en los modos de dificultad medio y alto y graben el juego. Elijan "Game Settings" en el menú de opciones y activen los trucos. Carguen un juego grabado o comienzen uno nuevo en el cual tendrán 999 de munición, todas las armas y todos los combos.

Trucos de GameShark

Energía Infinita	**8004C9E4 2400**
Special Move Power Infinito	**8005E1D0 2400**
Munición infinita para ametralladora	**80064EF4 2400**
Munición infinita para rifle sniper	**80064EF4 2400**
Detonators infinitos	**80063BB4 2400**
Medium Medipacks infinitos	**80063468 2400**
Large Medipacks infinitos	**80063468 2400**

Colin McRae Rally 2.0

Escriban estos trucos en la pantalla de "Create New Driver Profile" para activar su correspondiente función:

Todas las pistas	**"HELLOCLEVELAND"**
Todos los coches	**"ONECAREFULOWNER"**
Lancer Road	**"OFFROAD"**
Sierra Cosworth	**"JIMMYSCAR"**
Ford Puma	**"COOLESTCAR"**
Mini Cooper	**"JOBINITALY"**

Estos códigos se ingresan en la pantalla de "cheats"

Pistas al reves
"RORRIMSKCART"
Dispará bolas de fuego (freno de mano. Solo modo arcade)
"GREATBALLSOF"
Rebotar en coliciones (TimeTrial / Single Stage Rally)
"RUBBERTREES"
Ruedas gigantes (Time Trial / Single Stage Rally)
"EASYROLLER"
Baja gravedad (Time Trial / Single Stage Rally)
"MOONLANDER"
Coches de la CPU agresivo (Arcade)
"NEURALNIGHTMARE"
Modo Turbo (Time Trial / Single Stage Rally)
"ROCKETFUEL"
Juego rápido (Time Trial / Single Stage Rally)
"PRUNEJUICE"
Silueta del coche
"HELLO RAZU AND FLEA"

Gekido

Jugar como Gorilla
Completen el modo Urban Fighters con Travis y Michelle para habilitar a Gorilla en todos los modos.
Jugar como Kobuchi
Completen el modo Urban Fighters con Tetsuo y Ushi para habilitar a Kobuchi en todos los modos.
Jugar como Kintaro
Completen el modo Urban Fighters mode con Gorilla para habilitar a Kintaro en modo Arena Battle. Completen el modo Urban Fighters en modo de dificultad hard para habilitar a Kintaro en modo Urban Fighters.
Jugar como Angela
Completen el modo Urban Fighters mode con Kobuchi para habilitar a Angela en modo Arena Battle. Completen el modo Urban Fighters en modo de dificultad hard para habilitar a Angela en modo Urban Fighters.
Jugar como Akujin
Completen el modo Urban Fighters en el modo de dificultad hard para habilitar a Akujin en todos los modos.
Vestimentas arternativas
Completen el modo Urban Fighters en el modo de dificultad normal tres veces. Luego, mantengan apretado **L1, L2, R1, o R2** mientras eligen a un personaje.
Modo Hard
Completen el modo Urban Fighters con todos los personajes en el modo de dificultad normal para habilitar el nuevo modo dificil.
Modo Shadow fighter
Completen el modo Urban Fighters una vez.
Modo Survival mode
Completen el modo Urban Fighters dos veces.
Team battle mode
Completen el modo Urban Fighters tres veces.
Modo Street gang battle
Completen el modo Urban Fighters en el modo de dificultad Hard con Kintaro, Angela, o Akujin.
Modo Deforme
Obtengan un buen puntaje y escriban como nombre "DEFORMANIA".
Modo Esqueleto
Obtengan un buen puntaje y escriban como nombre "BONECRACK" para habilitar el modo Esqueleto.

Completen el modo Shadow Fighter con el personaje indicado para habilitar la arena correspondiente en Battle Mode:

Gorilla	**Arena 2**
Kobuchi	**Arena 5**
Kintaro	**Arena 7**
Angela	**Arena 8**
Akujin	**Arena 9**

X-Men: Mutant Academy

Jugar como Toad
Completen el modo arcade una vez con cualquier personaje para habilitar a Toad.
Jugar como Mystique
Completen el modo arcade dos veces con cualquier personaje para habilitar a Mystique.
Jugar como Sabretooth
Completen el modo arcade tres veces con cualquier personaje para habilitar a Sabretooth.
Jugar como Magneto
Complete arcade mode four times with any character para habilitar a Magneto.
Vestimentas de la película
En la pantalla de seleciión de personaje, presionen ■ mientras selecionan el personaje para usar las vestimentas de la película de los X-Men.
Fotos escondidas
Completen el modo arcade con todos los personajes con la vestimenta de la película para ver fotos escondidas en modo cerebro.
Fotos de comics historicos
Completen el modo arcade con todos los personajes con la vestimenta común para ver fotos de comics historicos en modo cerebro.
Fotos de los Personajes (comics)
Completen diez rounds con cualquier personje con verstimenta común en modo survival para ver las fotos de los personajes en modo cerebro.
Fotos de los Personajes (película)
Completen veinte rounds con cualquier personje con vestimenta de la película en modo survival para ver las fotos de los personajes en modo cerebro.
Fotos de la película
Completen veinte rounds con Gambit en modo survival para ver las fotos de la película en modo cerebro.
Secuencia FMV de intro de los personajes
Completen el modo arcade una vez con cualquier personaje para ver su secuencia de introducción.
Secuencia final de FMV
Graduence en la academia con cualquier personaje para habilitar su secuencia final de FMV en modo cerebro.
Vestimentas extra
Gradúence en la academia con A con cualquier personaje para habilitar su tercera vestimenta. Presionen ● para selecionarla.



ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

¿Square despide al productor de Vagrant Story?

Cuando escuchamos el rumor, cada vez más frecuente y en distintos medios, de que Yasumi Mitsuno había sido despedido de la mítica empresa por las bajas ventas de Vagrant Story en Japón (y a pesar de que aquí y en los EE.UU. fue un rotundo éxito), decidimos dar la orden a nuestro Informante Amarillo para que se pusiera en contacto con la compañía y preguntara si eso era cierto o no. Afortunadamente, esta persona, responsable de joyitas como FF Tactics y Tactics Ogre, está bien firme en Square y por el momento no tiene planes de irse a ninguna otra parte.

Después del fracaso de Neo Geo Pocket Color, WonderSwan Color

A pesar de las suposiciones y contra todo lo que se esperaba, la fabulosa portátil de Neo Geo resultó un fracaso en los Estados Unidos. Una verdadera lástima. Pero lo más increíble del asunto es que en Japón existe otra portátil, aparte de la Game Boy Color de Nintendo, que tiene muchos adeptos a pesar de ser en blanco y negro. Nos referimos a la portátil de Bandai, WonderSwan. Pues bien, se está comentando que no dentro de mucho hará su aparición la versión color de esta maquinita que en Asia le hace el aguante a Nintendo (realmente todo un logro) y que además saldrá a la venta en los EE.UU. cuando todavía están tibios los restos de una de sus más fieras competidoras.

Space World 2000 prometió más que nunca

La versión japonesa de la E3, que se llevó a cabo entre el 25 y el 27 de Agosto, prometió de todo para este año. Además de la presentación en sociedad de la GameCube -conocida todavía por muchos como Star Cube, antes Dolphin- y la nueva portátil de Nintendo, Game Boy Color Advance, que promete revolucionar la industria de los videojuegos, se pudo ver y jugar Banjo-Tooie, Dinosaur Planet, Mickey´s Speedway USA, Mickey´s 3D Adventure y muchos títulos más para Nintendo.

Por si fuera poco, al parecer se mostraron también al menos tres nuevos títulos del imperio Pokémon: Pokémon Puzzle League para N64 y GBC, Pokémon Gold y Silver, Pikachu 2 y Hey you, Pikachu! Todos estos títulos ya tienen incluso fecha de salida en los Estados Unidos.

Obviamente, en la expo estubo Miyamoto-san y demás personalidades que hicieron de Nintendo lo que es hoy. Y como no podía ser de otra manera, nuestro Informante Amarillo también estubo ahí. Estamos preparando un informe con la data que nos mandó.

Sega será la dueña de la noche en los MTV Music Awards

El año pasado, Sega la pegó al hacer publicidad de su Dreamcast durante la entrega de premios MTV Music Awards. Este año también va a estar presente, pero en este caso piensa hacer una campaña apoyando a SegaNet. Se dice que Sega lanzará al aire un corto de 60 segundos y otros dos de la mitad de ese tiempo para este fin. En lo que al show respecta, la estrella encargada de la introducción para la categoría Mejor Video Bailable sería nada menos que Ulala, la protagonista del archipopular (al menos en la editorial) Space Channel 5. ¡Wow! A preparar las videos...

Tres rumores explosivos sobre X-Box

1- Microsoft compra Konami y con ella, todos los derechos para tener la exclusividad de MGS2. Lo cierto hasta ahora es que, luego de la E3, Hideo Kojima tuvo algunos entredichos con respecto a la capacidad de la PS2. Microsoft comentó que tenían planeado comprar alguna empresa japonesa (las posibilidades incluían a Squaresoft, Konami o Sega). Otro dato interesante es que el lanzamiento de X-Box y MGS2 sería más o menos para la misma fecha, fines de 2001. Pero, como ya dijimos antes, hasta ahora sólo son rumores.

2- X-Box sería más barata que PlayStation 2. Sony había anunciado en la E3 de Los Angeles que PS2 saldría a la venta a 299 dólares pero se sabe que rondará los 249 dólares para cuando llegue el momento del lanzamiento de X-Box. Por otra parte, se sabe que Microsoft quiere meter su consola en la mayor cantidad de hogares posibles y, pareciera ser, no le preocuparía perder en un principio alrededor de 500 millones para que sus precios sean mejores que los de Sony. Con el tiempo sabremos si esto es o no verdad.

3- A diferencia de PlayStation 2, la consola de Microsoft saldría a la venta en forma simultánea en todo el mundo. Algo fácil de creer si vemos lo que sucede con toda la gama de productos de la monumental empresa de Bill Gates.

Próximos lanzamientos de Sega -Top Secret-

El primero en la lista es un título de nombre "Confidential Mission", que utiliza el conocido Naomi Board. El juego es un simulador de disparo, con toma de rehenes de por medio. Fue visto en formato de video y a puertas cerradas en las oficinas de Sega de América y pinta sencillamente alucinante. Confidential Mission tiene tal grado de realismo que cuando respiramos gases la imagen se nubla, como si de nuestra visión se tratara. ¿Que cómo hicimos para verlo? Uno tiene sus contactos...

El segundo título se llama Air Trix y es la secuela del exitoso Top Skater. Con gráficos muy mejorados con respecto a la primera parte, este arcade que ya está en etapa de prueba también cuenta con el Board Naomi.

Por último... Planet Harrier. Sí, se confirmó la segunda parte del mítico Space Harrier de Yu Suzuki, uno de los juegos que podemos disfrutar en los fichines de Shenmue Episodio 1 -Yokosuka-. Este funcionará con la placa Hikaru. Sega no pudo hacer ningún tipo de comentarios al respecto ya que se supone que es un secreto. ¡Ustedes, por si acaso, no se lo cuenten a nadie! Atentos porque pronto habrá más novedades al respecto.

Readers Corner

correo de lectores

Como era de esperarse, durante el mes pasado siguieron llegando a la redacción cartas tanto escritas como por e-mail que tratan en mayor o menor medida el problema de la piratería de software en la Dreamcast. Algunas a favor, la gran mayoría en contra. Nos llegaron cartas acusándonos de intentar falsear la realidad de los hechos "para favorecer a los anunciantes de la revista" quienes, supuestamente, nos dan de comer. Nos llegaron otras cartas diciéndonos que no sabemos nada, que las copias de los juegos de Dreamcast andan bien según cómo hayan sido hechas, que las réplicas "estampadas" que llegan desde Oriente no presentan ningún problema, que si uno mira un original en una PC es posible constatar que tienen menos de 640 MB, y por lo tanto caben perfectamente en un CD-ROM al ser duplicados, etc. Que entonces si los CD-ROM dañan a los lectores de las consolas entonces cómo puede ser que los CD de audio no lo hagan, y cómo entonces va a ser posible utilizar el futuro Bleemcast! en la Dreamcast si los CD de PlayStation también son CD-ROM. Es prácticamente imposible enumerar las cientos de preguntas y razones que enviaron unos y otros.

Voy a ser breve: Nosotros, esta editorial, vive de sus lectores, y sólo a ellos nos debemos. A NADIE MAS. En cuanto a las copias, algunas no parecen "censuradas". Depende mucho de cómo están hechas, de dónde han sido hechas, de quién las vende y si el juego permite que sea replicado en un CD de 640 MB. Tener la certeza de que una copia o réplica es más o menos perfecta es, como pueden deducir, una lotería. Nadie puede estar seguro de nada, ni quienes venden ni quienes compran. En cuanto a mirar un GD-ROM original en una PC, y ver que ocupa menos de 640 MB en archivos, es otro espejismo, ya que la parte de GD-ROM no es legible en una PC. ¿Pensaron en las pistas de audio? ¿Dónde están? Miren un CD de audio en sus PC y busquen la cantidad en megabytes que ocupan las pistas. Por otro lado, el formato del audio, el de los CD-ROM de PC y el de los CD-ROM de PlayStation es diferente al de un GD-ROM. Un lector de GD-ROM ha sido pensado para leer cierta clase de datos grabados en una secuencia determinada, con una frecuencia del láser apropiada, y aunque es posible forzarlo a buscar datos en otro formato de grabación, "confundiéndolo" para que piense que es un GD (ésa es la función que cumple el disco de "boot"), es obvio que no podría hacerlo durante un período prolongado sin sufrir las consecuencias. El lector tiene que buscar como loco las pistas de datos y, como no las encuentra de una, tiene que volver a buscar varias veces, por eso las patinadas, ruidos y "trabadas" durante el juego. Tarde o temprano, ¡bum! Por otro lado, Bleemcast! va a poder ser utilizado sin problemas, siempre y cuando se haga (supuestamente) con originales, pero no podría dañar la consola porque no necesita hacer pasar por GD-ROM a los discos de PlayStation. El formato audio tampoco provoca inconvenientes. Pueden verlo en el manual. En fin. Pasemos a las cartas del mes.

Ivana Britez

Hola.

Soy una asidua lectora de la revista Xtreme PC desde el número 2, no así de Next Level, de la que dispongo sólo de tres o cuatro números.

Esta tendencia de comprar sólo XPC está cambiando poco a poco ya que próximamente pienso adquirir una Dreamcast, y, en cuanto salga y el precio esté accesible, está en mis planes adquirir la PS2. Todo esto es debido a serias broncas que me he agarrado con mi PC debido a las constantes actualizaciones de hardware (léase pérdida de dinero) que tengo que hacer para tratar de estar al día con mi pasión que son los juegos (desde chiquita y hasta mis actuales 31 años).

Lo que motiva mi carta es que, leyendo el correo de lectores de Next Level N°19, un lector se quejaba de problemas con su copia pirata de Soul Calibur y ustedes, después de descargarse un poco, prometieron un informe especial sobre la piratería en su próximo número (mismo que estoy ansiosa por leer). Aquí no termina todo, y escribo mi carta simplemente para hacerles ver mi humilde punto de vista sobre la piratería.

Todos sabemos que, si bien la viveza no es patrimonio argentino, nuestro bendito / maldito país parece caldo de cultivo para tipos semejantes. ¿Por qué digo esto? Porque, en mi opinión, los comerciantes (de todo lo que sea juegos o programas) son muy responsables de que la piratería esté como esté hoy en la Argentina. ¿Es justo que a varios meses del lanzamiento de la DC el precio siga siendo alto?; sí, ya sé que bajó con respecto a su lanzamiento, pero a mi entender no lo suficiente. Con los juegos veo que pasa lo mismo; viendo un catálogo de precios de uno de sus anunciantes realmente me horroricé al ver precios que llegaban a los $90, cuando en otros países es 3 veces menor. Ya sé que nuestra economía no es la mejor y los pobres tipos tienen que pagar impuestos, alquiler de locales y demás, pero, ¿no es cierto que también aumentan un poquito (y con decir un poquito me quedo corta) los precios para beneficiarse de la avidez del jugador, que se muere por jugar ese último juego que vio en el review? ¿No propician ellos mismos un poco la piratería que tanto combaten? Es justo que cuando salga de una vez la PS2 nos vayan a cobrar lo que nos van a cobrar? Porque, honestamente, no creo que en los primeros meses el precio sea menor a $800 (y eso con suerte). ¿No sería mejor dejar el precio un poco más bajo y vender más consolas o juegos? ¿O es necesario que ganen fortunas con el precio de pocos juegos / consolas, hasta que se dignen a bajar los precios?

Hace algunos años tuve la suerte de poder comprar a un precio realmente bajo una PlayStation que trajo un amigo de Miami. En ese entonces el precio de mercado era de aproximadamente $350. Hoy veo que el precio no ha bajado demasiado desde entonces sino que manteniendo el mismo, la venden con supuestos "regalos", como joysticks de cuarta que estoy segura que les cuestan monedas o la anuncian como "PlayStation 2000", cuando en realidad es el mismo modelo que el año pasado. ¿Es viveza o no es viveza? Con todo esto no defiendo la piratería, sino que estoy expresando como dije más arriba que parte del problema son los mismos comerciantes. En algún lado leí que Sony pensaba poner un centro autorizado (o algo así) que se dedicaría a la venta de juegos y consolas en nuestro país, lo que propiciaría una baja considerable de los precios. Espero que esto sea así, porque les daría una buena lección a estos tipos.

¡Bueno, me descargué un poco de mi bronca! No sé, quizás muchos digan que estoy completamente equivocada y que los precios los deberíamos bajar entre todos comprando originales, pero desgraciadamente vivimos un país tan mágico como es la Argentina, donde todo el mundo trata de sobrevivir a costas del otro trabajando lo menos posible y consiguiendo la plata fácil y rápidamente. Espero que todo cambie.

Los saluda afectuosamente,

PD: Veo que estrenaron página nueva. ¿No estaría bueno un foro de discusiones?

Estimada Ivana: Hay muchos usuarios de PC que están empezando a descubrir que las consolas también tienen algo bueno para ofrecer. ¡Bienvenida a Next Level, entonces!

Pasando a otro tema, lamento no coincidir con vos en eso de que los mismos comerciantes favorecen la piratería al tener precios excesivos. A ver, ubiquémonos. Vivimos en la Argentina, un país geográficamente ubicado en el lejano sur del planeta. Traer juegos para vender es caro. Nosotros todo lo pagamos a precio de oro si tenemos que importarlo. Al comprar un juego, pagamos no sólo el valor del producto sino también los costos de transporte, los impuestos aduaneros y el margen de ganancia de los distribuidores locales. Como prueba, sólo tenés que comprar un juego a través de Internet o por teléfono y ver cuánto te cuesta, y eso sin la intermediación de un distribuidor. Y no sería justo poner como ejemplo un caso aislado de un amigo que viaja a Miami y te trae una consola "de onda". El comerciante trata de vender lo más barato que puede porque no está solo, hay decenas de otros comerciantes como él que también tratan de vender lo más barato (no lo más caro) que pueden para competir.

Cuando la demanda de juegos es suficiente, el distribuidor puede negociar mejores precios al importar más cantidad, y enseguida deberá trasladarlos al público si desea mantenerse compitiendo. El resultado es que terminan mejorando los

precios, y pronto te sale más barato comprar a un comerciante local que directamente afuera. Sin mencionar algo llamado "garantía", un valor agregado con el que no contás al comprar en el exterior. Es lo que pasó con la Dreamcast, cuyos juegos bajaron considerablemente en sólo un año, a medida que la consola fue popularizándose y más gente compraba nuevos títulos.

En cuanto a que el precio de la Play no bajó prácticamente nada desde su nacimiento, es falso. Las primeras PlayStation japonesas llegaban a costar casi U$S 1000, como toda consola en sus comienzos.

El hardware de la máquina va variando con el tiempo, y son más baratas de lo habitual por pertenecer a líneas de bajo costo. Como aclaramos en su momento, estas PlayStation "económicas" tienen el precio que tienen porque son modelos que no poseen el conocido "Serial Port", por lo que no es posible conectarles accesorios como un GameShark, o usarlas para jugar en modo "Multiplayer" con algunos juegos que soportan cable de "Link". Por otro lado, la calidad de sus materiales es inferior con respecto a los primeros modelos.

Los juegos originales de Play, en tanto, en nuestro país suelen salir todavía más caro que los de Dreamcast, porque todo el mundo compra copias. Si Sony llegase a instalarse alguna vez en Argentina, sin duda esto cambiaría muchas cosas en el mercado local (sin contar la inevitable baja en el precio de los originales), pero desafortunadamente, en nuestra opinión, es muy difícil que Sony haga semejante movida, a menos que esto se solucione, algo que vemos bastante complicado. Quizás con la Play 2 esto cambie, ya que revertir la situación del mercado de la PSX1 es casi imposible.

Esto no quita que, efectivamente, vivamos rodeados de "vivos" y corruptos. Pero no hay que meter a todo el mundo en la misma bolsa, ¿o sí? En cuanto al estreno de nuestra página nueva (que pueden ver en www.editorialpowerplay.com), bueno, ése es sólo el comienzo de algo que les tenemos reservada como sorpresa. Ya falta poco para que tengamos novedades, así que paciencia. Estamos trabajando en algo que les va a gustar mucho.

Federico Gagliardi

Gamemaníacos de Next Level:

Realmente se merecen un aplauso, qué digo uno... ¡mil aplausos! Todavía no sé cómo se las ingenian mes a mes para hacer tan buen trabajo. Excelente.

Después de las adulaciones, les cuento que aunque parezca raro, no poseo ninguna de las consolas a las que son dedicadas las páginas de NEXT LEVEL. Entonces se preguntarán por qué la compro: Yo soy un usuario de PC y, por lo tanto, leo hace ya mucho tiempo su revista hermana, XTREME PC. Pero desde que que leí la nota sobre X-BOX en "El Jinete Sin Cabeza" (N.de.E.: es una columna periódica de la revista), mi miedo se agudiza y los rumores del peligro de extinción de los juegos para PC se confirman.

Las consolas y las computadoras pudieron vivir en paz hace algún tiempo... pero ha llegado el momento de que las "maquinitas" que en un momento supieron entretenernos con simples juegos 2D retomen el poder en el terreno de los videojuegos con dos representantes: SEGA y SONY, con DREAMCAST y PLAYSTATION 2. Estas consolas no sólo tienen opciones que poseen las computadoras (como puertos USB, jugar a través de Internet, DVD, etc.) sino también colosales gráficos con una impresionante cantidad de polígonos. Señoras y señores, aunque todavía nosotros, los usuarios de PC, no nos resignemos completamente a la derrota, debemos aceptar que en lo que respecta a calidad visual y jugabilidad nos llevan un paso adelante. Por eso compro la revista, ya que planeo comprar una consola para ir adaptándome a un estilo de juego diferente. Yo, por ahora, me inclino por una DREAMCAST, debido a que siempre le tuve cierta simpatía a SEGA por tener un Génesis, y aparte porque el otro día pasé por CD Market y probé SOUL CALIBUR... ¡potencia!, eso es lo que veían mis ojos. Sin duda si me decido por la DC, ése va a ser mi primer juego.

Acá hay algunas preguntas para que se entretengan:

1) ¿Dónde consigo máquinas DC con motivos de Resident Evil, ya que ustedes lo mencionaron en un número anterior? 2) ¿La PS2 es muy superior a la DC? 3) ¿Qué puntaje le dieron a RE: CODE VERONICA y SOUL CALIBUR? 4) Hablando de Code: Veronica, ¿publicaron la solución de este juego?

Espero que publiquen mi carta. ¡Hasta la próxima!

P.D: Aquellos lectores poseedores de una DC, y una PC que anteriormente a comprarse la consola la usaban para juegos, me gustaría que me cuenten qué les pareció el cambio, y las virtudes de la DREAMCAST. Please!

P.D.2: Volverán a tener noticias mías cuando cumpla mi cometido.

Federico: Realmente si disponés de una PC para jugar y además decidiste probar con una consola de nueva generación, vas a poder disfrutar lo mejor de ambos mundos. Realmente no hay una plataforma mejor que otra, todas tienen algo bueno para ofrecer. ¡Suerte, y bienvenido a Next Level! Muchas gracias por acompañarnos. Tus respuestas: 1) Las Dreamcast con los motivos de Resident Evil fueron parte de una edición especial que salió a la venta solo en Japón junto con el lanzamiento de la versión japonesa de Resident Evil 2, por lo que en su momento eran muy difíciles de conseguir.

Por ahora no se sabe si alguna vez harán algo parecido con la máquina americana, por lo que te diría que las posibilidades de ver una de estas por acá son bastante escasas.

2) Técnicamente sí, la PS2 cuenta con un hardware más potente y con características especiales; pero hasta ahora, como ya debés saber, seguimos a la espera de juegos que empaten la calidad de los de Dreamcast.

3) El puntaje que le dimos a Code Veronica fue de 94% (Final Test en NL N° 16), mientras que Soul Calibur se llevó un rotundo 98% (NL N°9), que bien merecido lo tiene.

4) En el número anterior la empezamos, y en éste la terminamos. ¡Esperamos tus noticias!

Martín "Chicho" Luna

Queridos amigazos de Next Level:

¡Gracias, gracias y seis veces gracias! Principalmente por hacer una revista magnífica en sus aspectos y al mismo tiempo resolvernos esas dudas que todos los videojugadores esperamos con tanto entusiasmo como el anuncio de las salidas de los juegos (otras veces decepciones como la cancelación de Max Payne para la Dreamcast, ¡Ouch!). Pero, por otro lado, gracias por haberme salvado de cometer el peor desastre de mi vida. Como todos los meses desde hace un año y medio fui al kiosco de diarios a comprar la Next Level número 19, y noté que venía con un informe de la Dreamcast y cómo conectarse a Internet. Yo estaba por comprarme la Dreamcast así que compré la revista con más emoción de lo habitual. Mi emoción la tiré por la borda cuando leí la editorial, lo mejor y lo peor y el correo de lectores que mencionaban la llegada de los juegos piratas de la Dreamcast y cómo éstos perjudican a la máquina. ¡Y yo me iba a comprar la Dreamcast con juegos truchos! Es increíble cómo en este negocio con tal de vender se hace cualquier cosa e inclusive realizar juegos de Dreamcast en formato CD-ROM en vez del original de Sega conocido como GD-ROM. Sería lo mismo que en Nintendo 64 se utilizaran cartuchos de Super Nintendo. Además los vendedores juegan con la emoción de aquellos que no tienen el suficiente dinero para comprarse los juegos originales y ven en las copias la salida de cómo obtener buenos juegos a sólo $15. Yo debo reconocer que si estos juegos piratas fueran completos los compraría pero simplemente por razones de accesibilidad. Pero, ojo, esto no quiere decir que si las copias ilegales no existiesen no me hubiese comprado ninguna máquina. Soy poseedor de cuatro consolas, entre las que se encuentran el Super Nintendo con el que tuve que gastar por juego alrededor de $80 para arriba, más o menos lo que salen los de Dreamcast; la Sega Genesis con sus juegos entre $30 y $40 en sus tiempos de apogeo; la Play, esta sí con juegos piratas; y la Dreamcast, que finalmente me decidí

a comprar con Resident Evil: Code Verónica (tengo que comprar baberos todos los días) original. Por eso yo les digo a todos los indecisos que no saben qué hacer al respecto de la Dreamcast que es preferible comprar un juego cada muerte de Obispo y no comprarse X cantidad de juegos piratas que con el tiempo perjudican a la máquina que luego nos costará un ojo de la cara. También piensen que los juegos al ser copias se traban, y se desgastan más rápido y se rompen por lo que no pagaremos solamente $15 sino el doble y le daremos de comer a estos vendedores inconscientes que perjudican a todos, inclusive a ellos mismos. Por último, dos preguntas: ¿Está bien lo que hace Bleem! emulando los juegos de Play en la Dreamcast?, dado que en conclusión perjudica a Sony. ¿Saldrá Time Crisis 2 para alguna consola?

Un saludo a toda la banda de Next Level y gracias por su revista.

Chicho: Bleemcast! no cuenta con el apoyo de Sony. Para usar los discos de Bleemcast! necesitás comprar (supuestamente) los originales de PlayStation. Sony, como todas las compañías fabricantes de consolas, gana dinero por la venta de máquinas y la venta de derechos de producción de juegos para su consola y la participación en las ganancias logradas por éstos. Pese a esto ninguna compañía quiere que se utilicen sus juegos en máquinas de la competencia, aunque también hay que tener en cuenta que lo que hace Bleemcast! es perfectamente legal, siempre y cuando utilices juegos originales.

Con respecto a lo de Time Crisis 2, todavía no está confirmado, pero según lo que se comenta en Namco es muy posible que haya versiones para Dreamcast y Play 2. Y para PlayStation se está preparando una continuación de Time Crisis (que no es el 2 de los videos).

Federico Gonzalez Cobreros

Eramos pocos y llegaron las copias de Dreamcast.

Estoy indignado por que ahora tenemos un nuevo mal que son las copias de DC. ¿De qué me quejo si son más baratas? Bueno, no solo estoy contra la piratería, sino que estas copias son incompletas en varios aspectos, les faltan algunas animaciones, o saltan las pistas de sonido o algo así, pero eso no es todo, estoy seguro que los que tengan ambas clases de CD extrañarán los manuales de instrucciones, la calidad del original, la caja del original, y sobre todo, la satisfacción de tener un original. Pero el dilema que yo les presento es éste; ¿hay que comprar copias? No lo sé, yo las compro, no lo puedo evitar, antes me pasaba un mes ahorrando para comprarme un juego y ahora con esa plata me compro tres o cuatro, esto atenta contra los juegos y contra el jugador mismo que no sabe a qué jugar primero y termina jugando a todo y a nada al mismo tiempo, cuando antes se dedicaba a un solo juego por vez. No digo que esto no haya pasado ya con la Play, pero (aunque esté mal decirlo) estábamos acostumbrados. Esto además crea otro complejo, el del estúpido: yo tengo diez originales y diez copias, no hay que hablar de cifras para saber la diferencia de monto entre ambos, y no sé si sentirme orgulloso por tener diez originales, un vivo de primera por tener diez copias, o un estúpido por haber invertido tanta plata en los originales. Francamente, no sé qué hacer: ¿Copias? ¿Originales? ¿Precios baratos y juegos incompletos o precios de afano y juegos impecables? ¿O las dos cosas? La verdad es difícil porque ya no está en si estamos a favor de la piratería o no sino si estamos a favor de nosotros mismos como jugadores y amantes de juegos que somos.

Ah, y para colmo ya me enteré que hay copias de Play 2. ¡Este mundo es una porquería! No quiero comprar juegos truchos, pero tampoco quiero que me afanen por comprar un original...

Por favor, me gustaría saber qué piensan.

Los saludo y ya saben que pienso de NL por mis otros mails.

PD: ¡Hagan algún especial de fútbol!

AGUANTE NEXT LEVEL, HECHA EN ARGENTINA!

Federico: Lamentablemente el precio de los originales en nuestro país es una consecuencia directa de la cantidad de copias truchas que se venden, lo que seguramente cambiaría si la situación fuera otra pero, como dijimos en la nota sobre este tema, para eso hace falta que cambiemos nuestra mentalidad.

Como en todas las cosas, tenés que hacer lo que dicta tu conciencia. Eso nos hace mejores o peores seres humanos. Nosotros te damos los datos que necesitás para que sepas cómo manejarte, pero la decisión es, entonces, sólo tuya.

Federico Leonardi

Hola, me llamo Federico Leonardi, tengo 17 años (a la Dreamcast ésta le falta una letra), bueno, no importa, les cuento que tengo una N64 y una Dreamcast, la cual estoy usando para mandar esto (supongo que ya saben lo incómodo que es escribir con el pad). La revista esta realmente PERFECTA.

Bueno, paso a las preguntas:

1)El tema de las copias para Dreamcast es un problema. Un amigo ha adquirido una de estas copias y le está dando problemas, en especial de audio. Falla frecuentemente. Con este tipo de problemas puedo asegurar que las copias son una M&$@#, y no pienso adquirir ni una. 2) El nuevo Zelda de N64, ¿para cuándo? 3) ¿Es cierto que va salir un DVD para Dreamcast?

Bueno, no les rompo más.

Publíquenlo si se les antoja. ¡Chau!

Federico (otro): 1) Como ya te habrás enterado, la capacidad de un GD-ROM original de Dreamcast es bastante mayor a la de un CD común y casualmente el audio es lo primero que suelen recortar quienes piratean los juegos; ésa es una de las causas de las fallas que vos mencionás. 2) La versión japonesa, que seguro no te va a servir de mucho, ya está disponible. La americana el 26 de Octubre del 2000. 3) Es cierto; Sega tiene que competir con la Play2 y una de las maneras es incorporando un reproductor de DVD, que ya está a punto de salir en Japón y poco después empezará a aparecer en el resto del mundo.

Martín Murad

Hola, amigos de Next Level.

Antes que nada los voy a felicitar porque lograron convertirse en la Revista N° 1 de videojuegos y consolas de la Argentina, y de seguro una muy buena también a nivel internacional, aunque la verdad que no sé si vende afuera. ¿Nunca probaron exportarla? ¡SE LLENARIAN DE GUITA PORQUE ES LA MEJOR!

Les escribo para hablar un poco sobre la piratería y para que vean que hay gente que los apoya. Tal vez parezca algo "raro" escribir sobre esto, pero desde hace un par de meses que por culpa de dos Alemanes que estaban al pedo y crearon un "bug" para hacer que la Dreamcast acepte copias, se están vendiendo truchadas para esta consola. Escribo simplemente para hacer un descargo a todos aquellos que compran copias para la Dreamcast, y una advertencia y petición a la vez: ¡POR FAVOR NO LO HAGAN MAS!

En un mercado donde los juegos para esta consola son caros, se había logrado un precio estable que hacía que juegos de más de $100 costaran entre $60 y $85. Sin ir más lejos, a mí Virtua Tennis original me salió solo $65, y eso es una locura que no podía creer cuando lo pagué, pero que me puso loco de contento porque me di cuenta de lo que estaba pasando, y pensé (como un idiota) que en la Argentina se iba a hacer por única vez algo legal en cuanto a venta de juegos, pero me estoy dando cuenta de que no es así.

Además, una copia a la larga arruina la consola. Lo que usa la Dreamcast son GD-ROM, que es un formato en el que entran más datos que en un CD-ROM común, y con más calidad. Al comprar copias, están comprando juegos que tal vez les falte la intro, o algún personaje secreto, o cosas por el estilo... ¡y encima no saben el esfuerzo que hace la lectora de la consola para leer los datos en un CD-ROM!

¡Por eso les pido que por favor no compren más copias a los que lo hacen, y a los que no lo

hicieron hasta ahora que nunca compren una!

Piensen un poco en SEGA. Sí, parecerá estúpido lo que digo, pero SEGA estuvo en números rojos por las pérdidas que le trajeron la 32-X y la SATURN. Recién ahora está saliendo del pozo financiero en el que estaba metida, pero si nosotros colaboramos con la piratería, es muy probable que entre de nuevo, y esto implica que salgan menos títulos para la consola porque no darían ganancias ya que todos tendrían copias.

Por esto, y por todo lo demás que puede pasar y que yo no puse acá, hagamos un esfuerzo... ¡simplemente para que nuestra máquina se pueda convertir en la mejor del mercado sin la piratería!

Desde ya, muchas gracias.

PD: Ya sé que van a hacer un informe sobre esto, pero me gustaría que publiquen mi mail para que los lectores vean que hay gente que piensa como ustedes, y que no lo están haciendo "porque sí", sino porque vale la pena...

Gracias, Martín. Apostamos a la inteligencia de nuestros lectores. La Argentina va a cambiar. Ya lo está haciendo. ¡Vos mismo sos la prueba! Cuando haya muchos como vos vamos a estar más cerca de convertirnos en un país maduro, que sabe lo que quiere y que pelea por ello.

Gonzalo a todo pedal

Hola, soy Gonzalo, tengo 25 años y soy de Capital Federal, pero en este momento les estoy escribiendo desde Salta. Estoy haciendo un viaje con mi querida bicicleta, salí de Buenos Aires el día 1 de agosto y mi destino final es México.

Aunque no lo crean, desde que empecé mi viaje, a pesar de vivir momentos imborrables, de contemplar paisajes increíbles, y por sobre todas las cosas, conocer gente; personas humildes que te dan lo que no tienen, encontrarte con gente que está viajando como vos, pero desde hace meses, ¡y hasta años!, y darte cuenta que está lleno de personas que están mucho más locas que uno (¡por ejemplo, una pareja de novios que se iban en bici desde Ushuaia hasta Alaska! Ahhhh!...), bueno, la cosa es que a pesar de todo esto, aunque no lo crean, ¡lo único que extraño es mi Dreamcast! Muero por jugar, y la verdad que yo pensaba que haciendo un viaje como éste, lo último de lo que me iba a acordar era de jugar a los jueguitos, pero es mucho más fuerte.

Ya pasando por Tucumán, hace 5 días atrás, me sorprendió ver copias truchas de la Dreamcast, pero me pareció raro, ya que se suponía que sus GD-ROM eran irreproducibles. Entonces le pedí a la chica que atendía si podía probarme uno, y me di cuenta que eran una truchada. El sonido entrecortado y partes cortadas, secuencias de video etc. Digo esto porque le pedí que me ponga un CD al que yo ya había jugado, solo que el otro era original.

Estando acá en Salta, a pesar de que vengo ahorrando lo más que puedo, no lo pude evitar y me compré la revista. Fue más fuerte que yo, al principio no lo quería hacer porque iba a ser en vano, leer los Final Test, como el de Winning Eleven 2000, ¡y no poder salir corriendo a comprar el CD para exprimirlo al máximo en la Play, ahhhh!, me quiero morir.

Con respecto a las copias truchas, admito que todos mis CD de Play son copias truchas, pero desde que tengo la Dreamcast, por supuesto que tengo todos los CD originales, y la verdad que hacer el esfuerzo por comprarte un original tiene otro gusto, tal vez solo te comprás uno solo por mes, o cada dos meses, pero lo exprimís al máximo, le vas a dar hasta cansarte, ¡lo vas a terminar sí o sí! aunque te rompa la cabeza; yo les pregunto a todos los que tienen la Play, esos que dicen que tienen más de 100 juegos... ¿a cuántos de esos terminaron?, seguro que no suman más de 5, al ser baratos te compras de a 10 juegos y no terminás ninguno. Yo creo que de todos los juegos que tengo para la Play (que son varios) sólo terminé en forma completa 2 de ellos; en cambio, para mi Dreamcast tengo sólo 10 juegos y los termine a todos.

También hay que admitir una cosa, la gente no tiene plata y no es justo que en el medio de la avenida Santa Fe te ofrezcan un CD original a 70 ó 100 pesos, y al lado te vendan una copia trucha a sólo 5 pesos. La gente, por más buena y honesta que sea, tampoco es de hierro, te están poniendo enfrente de tu cara esas dos opciones, con total libertad, sin tener que acceder a un mercado negro; no, ahí lo tenés, en la avenida más transitada, a la vista de todos; yo no creo que sea justo culpar a la gente que los compra sino a los que permiten esa exposición "obvia" enfrente a tus narices, poniéndote en un aprieto a la hora de decidir, por más "honesto" que uno sea, la gente no tiene plata!; entiendo que Sony no tiene representantes y esos temas de las patentes, pero se tiene que hacer algo, no puedo hablar de este tema porque no sé bien cómo se maneja, pero repito que no me parece justo culpar a la gente que los compra.

Perdonen, tal vez mi carta es muy larga y no me di cuenta, pero cualquier cosa pueden recortarla, ¿sí?

Les mando un abrazo, y no paren de crear esta revista que sale cada vez mejor.

Pueden escribirme o visitar mi página en www.geocities.com/damemate/
E-Mail: damemate@yahoo.com

Gonzalo, te agradezco muchísimo, en mi nombre y en el de toda la editorial ¡por habernos escrito a nosotros nada menos que en medio de tu fantástico viaje! Realmente es emocionante saber de tu aventura, y ahora nos sentimos recontra importantes, che. ¡A ver si nos escribís de nuevo al volver para contarnos lo que viste y cómo te fue! No nos vayas a dejar con la intriga.

Por otra parte, lo que decís es cierto. No hay que echarle la culpa a la gente. A veces uno ni siquiera sabe que está siendo engañado porque en nuestro país no existe un control real y efectivo de muchos problemas, como éste que hoy nos toca, de parte de nuestras autoridades o de los organismos que existen al efecto.

Bueno, hora de cerrar este Readers Corner. Quiero agradecerles a todos los que nos escribieron, al lector que nos mandó una bombilla para tomar mate en el sobre, a los genios que mandaron sus excelentes dibujos, y a todos los que de una forma u otra nos siguen todos los meses. ¡Nos vemos en octubre!

Ah, esperen: no se enojen, pero tengo que pasar el chivo: en el CD de Nuke de este mes (número 4) hay un video de la presentación en la reciente Electronic Entertainment Expo de METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty. Tienen que mirarlo. Ésa es la potencia que esperamos de la Play 2. Crucemos los dedos. Si no pueden o no quieren comprar Nuke sólo para ver el video, por lo menos busquen a alguien que se los preste. Además, pueden enterarse de la atrapante historia del Ninja Inmortal, que busca el animé que veía de chiquito, mientras Santiago lo corre por los pasillos de alguna Galería porteña. Eso y por supuesto imágenes y archivos MP3 con las mejores canciones del animé. Como pueden ver, ¡sencillamente imperdible! (Perdonen la emoción, pero ¡nos gusta tanto!).

Ahora sí, ¡chau!

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4ºB (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

¡más fácil que nunca!

números atrasados

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más...

NUMERO 2 (Enero 1999) Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más...

NUMERO 3 (Febrero 1999) Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más...

NUMERO 4 (Abril 1999) Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más...

NUMERO 5 (Junio 1999) Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más!

NUMERO 6 (Julio 1999) Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más...

NUMERO 7 (agosto 1999) Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más...

Septiembre 1999
NUMERO 8



Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más...

Enero 2000
NUMERO 12



Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

Mayo 2000
NUMERO 16



Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

Octubre 1999
NUMERO 9

Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones: Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más

Febrero 2000
NUMERO 13



Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

Junio 2000
NUMERO 17



Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

Noviembre 1999
NUMERO 10



Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte) Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!

Marzo 2000
NUMERO 14



Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más

Julio 2000
NUMERO 18



Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

Diciembre 1999
NUMERO 11




Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémanía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64

Abril 2000
NUMERO 15



Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Dóble!: Pokémon / NFS: P. 2000

Agosto 2000
NUMERO 19



Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

Enero / Febrero 2000
NL EXTRA NUMERO 1

Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

Mayo 2000
NL EXTRA NUMERO 3



Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Poster Doble!: Shenmue

Julio 2000
NL EXTRA NUMERO 5



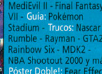
Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil - Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Poster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

Marzo / Abril 2000
NL EXTRA NUMERO 2



Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

Junio 2000
NL EXTRA NUMERO 4



Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Poster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

Agosto 2000
NL EXTRA NUMERO 5

Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Poster Doble!: Parasite Eve 2

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:
En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (011). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	\$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	\$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	\$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - \$2,90
Next Level - \$4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.


VIDEO MUNDO®
VIDEOMUNDO ENTRETENIMIENTOS. TODO. TODO. ABSOLUTAMENTE TODO EN VIDEOJUEGOS.
CATAMARCA 24 - CIUDAD - TELEFAX (0261) 429 1704 - E-mail: videomundo@arnet.com.ar